V. évfolyam 11. szám, 1994. november

218,- Ft

# 576 KByte

Számítástechnikai magazin

## THE LION KING

Avagy hogyan lesz egy mozisztárból az év számítógépes játéka? A magyarázatot megtalálod az újság hasábjain és a filmszínházakban!



## SZTÁRPARÁDÉ!

BLACK THORNE - A deja vu keríti az embert a hatalmába: honnan is ismerős?
DREAMWEB - ...melynek megtekintését csak felnőtt nézőinknek ajánljuk!
CYCLEMANIA - Végre egy játék, amelyben kiderül, hogy mire is jó a CD-ROM!
ACES OF THE DEEP - Nagy test, nagy élvezet. A mélytengeri ragadozók újabb rohama.
ARMOURED FIST - A Comanche után nehéz újat hozni a színre. Vagy mégis lehetséges?

## KALANDRA FEL!

WRATH OF THE GODS - Az antik világ új hősről álmodozik - mégpedig RÓLAD!
MASTER OF MAGIC - Zseni született a "stratégiai" apa és "kaland" anya frigyéből!
DRAGONSTONE - Exkluzív képeink elárulják: nem akármilyen játék van születőben...

**Áraink 25%-os ÁFÁ-t és gépek esetében az 1 éves országos garanciát tartalmazzák! Viszonteladóknak további kedvezmények!**

AZ ÁRAK 1994. NOVEMBER 10.-TŐL ÉRVÉNYESEK, MINDEN KORÁBBI LISTÁNK ÉRVÉNYTELEN !

# Ne szalaszd el szenzációs ajánlatunkat!

## CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!

Ha az itt felsorolt áruk valamelyikét nem kapod meg kedvenc 576 boltodban, akkor bátran írj a címünkre (1389 Budapest Pf.: 132.)

## SEGA MEGADRIVE KÍNÁLAT:

MD ALAP SET: MD II alapgép + SONIC 2 + 2 db CONTROL PAD ..........19999.-
MD MORTAL II SET: MD II alapgép + SONIC 2 + MORTAL KOMBAT II + 2 db CONTROL PAD ..........30999.-
MD SONIC SET: MD II alapgép + SONIC 2 + SONIC 3 + USA ADAPTER + 2 db CONTROL PAD ..........30999.-
MD SPORT SET I: MD II alapgép + SONIC 2 + NBA JAM + FIFA SOCCER + 2 db CONTROL PAD ..........34999.-
MD SPORT SET II: MD II alapgép + SONIC 2 + FIFA SOCCER + NHL HOCKEY '94 + 2 db CONTROL PAD ..33999.-
MD TENISZ SET: MD II alapgép + SONIC 2 + PETE SAMPRAS TENNIS + 4 db CONTROL PAD + POSZTER .30999.-
MD COMMANDO SET: MD II alapgép + SONIC 2 + URBAN STRIKE + 2 db CONTROL PAD ..........28999.-

## SNES KÍNÁLAT:

SNES ALAP SET: SNES alapgép + MARIO WORLD + 1 db CONTROL PAD ..........24999.-
SNES AKCIÓ SET: SNES alapgép + MARIO WORLD + R-TYPE III + CYBERNATOR + 1 db CONTROL PAD ..........36999.-
SNES MORTAL SET: SNES alapgép + MARIO WORLD + MORTAL KOMBAT + 2 db CONTROL PAD..........32499.-
SNES SPORT SET: SNES alapgép + MARIO WORLD + NBA JAM + 2 db CONTROL PAD ..........35499.-
SNES SUPER SET: SNES alapgép + MARIO WORLD + JURASSIC PARK + PUSH OVER + USA ADAPTER + 1 db CONTROL PAD.39999.-

## GAME BOY KÍNÁLAT:

GAME BOY BASIC SET: GAME BOY alapgép játék nélkül ..........8999.-
GAME BOY MARIO SET: GAME BOY alapgép + MARIO LAND ..........10999.-
GAME BOY SUPER SET: GAME BOY alapgép + MARIO LAND + WARIO LAND MARIO 3 ..........14999.-

## MASTER SYSTEM KÍNÁLAT:

MS ALAP SET: MS alapgép + SONIC + 2 db CONTROL PAD ..........11999.-
MS SUPER SET: MS alapgép + SONIC + STRIDER + WORLD CUP '94 + 2 db CONTROL PAD ..........15999.-
MS MORTAL SET: MS alapgép + SONIC + MORTAL KOMBAT + 2 db CONTROL PAD.......... 15999.-

## GAME GEAR KÍNÁLAT:

GAME GEAR SET: GAME GEAR alpgép + COLUMNS ..........17999.-
GAME GEAR SUPER SET: GAME GEAR alapgép + 4 JÁTÉK..........18999.-

## CONSOLE KIEGÉSZÍTŐK

| | | | |
|---|---|---|---|
| SEGA MEGADRIVE CONTROL PAD (3 GOMBOS) | 2199 Ft-tól | SNES CONTROL PAD | 1999 Ft-tól |
| SEGA MEGADRIVE CONTROL PAD (6 GOMBOS) | 2999 Ft | SNES USA KONVERTER | 3200 Ft |
| SEGA MEGADRIVE USA KONVERTER | 3000 Ft | SNES ACTION REPLAY V2.0 | 9999 Ft |
| SEGA MEGADRIVE PROFESSIONAL KONVERTER | 3200 Ft | SNES PROGRAMOZHATÓ KONVERTER | 6999 Ft |
| SEGA MEGADRIVE ACTION REPLAY V2.0 | 9999 Ft | SNES SCART KÁBEL | 1999 Ft |
| SEGA MEGA CD ADAPTER | 7999 Ft | SNES HI-FI KÁBEL | 1999 Ft |
| SEGA MEGADRIVE SCART KÁBEL | 1999 Ft | SNES JOYSTICK HOSSZABBÍTÓ KÁBEL | 999 Ft |
| SEGA MEGADRIVE HI-FI KÁBEL | 1999 Ft | SUPER GAME BOY | 9999 Ft |
| SEGA MEGADRIVE MENACER (puska 6 játékkal) | 9999 Ft | GAME BOY HÁLÓZATI ADAPTER | 1199 Ft |
| SEGA MEGADRIVE ARCADE JOYSTICK | 7999 Ft | GAME BOY TÖLTHETŐ AKKUMULÁTOR (adapter nélkül) | 1999 Ft |
| SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER | 2999 Ft | HANDY BOY (nagyító, lámpa, hangszóró, joystick) | |
| SEGA MASTER SYSTEM - MEGADRIVE KONVERTER | 3999 Ft | GAME BOY-hoz | 5999 Ft |
| GAME GEAR HÁLÓZATI ADAPTER | 1199 Ft | NES ACTION REPLAY | 5999 Ft |
| GAME GEAR TÖLTHETŐ AKKUMULÁTOR (adapter nélkül) | 3999 Ft | | |

## MOST ÉRKEZETT!

**PC:**
DOOM II
ARMORED FIST
IRON CROSS
OUTPOST
BATTLE BUGS
ALIEN LEGACY
LEMMINGS 3
BREAKTHRU
ZEPPELIN
ARMORED FIST
WOLF PACK
UNDER A KILLING MOON
REBEL ASSAULT
F14 GOLD
ZEPPELIN

**PC CD-ROM:**
OUTPOST
ECSTATICA
NOVASTORM (MICROCOSM 2)
LEMMINGS 3
LODE RUNNER
BATTLE BUGS
DARK LEGIONS

**AMIGA:**
FIELDS OF GLORY
SIERRA SOCCER
UFO
CANNON FODDER COMPILATION
(Cannon Fodder,
T2 Arcade, Chaos Engine,
Settlers)

**CD32:**
CANNON FODDER
FIELDS OF GLORY

**SEGA MEGADRIVE:**
POWER RANGERS
SONIC AND KNUCKLES
STREETS OF RAGE 3

**GAME GEAR:**
SONIC TRIPLE SCORE
MORTAL KOMBAT 2

**SNES AMERIKAI:**
BLACK THORNE
BONKERS
MICHAEL ANDRETI RACING
SUZUKA 8 HOURS
TETRIS II

**GAME BOY:**
CONTRA ALIEN WARS
MORTAL KOMBAT 2

**A konkrét árakért hívd az 576 KByte boltjait:**
Budapest: (1)-112-6415
Győr: (96)-322-151
Pécs: (72)-313-863

## AMIGA PROGRAMOK

| | |
|---|---|
| AIR SUPPORT | 1999 |
| ALIEN BREED SPECIAL EDITION | 1999 |
| ALL DOGS GO TO HEAVEN | 1999 |
| AMNIOS | 999 |
| ANCIENT ARTOF WAR IN THE S. | 3999 |
| APIDYA | 1999 |
| APOCALYPSE | 3999 |
| ARMOUR GEDDON II | 3999 |
| ASSASIN | 1999 |
| AWARD WINNERS | 2999 |
| AWESOME | 1499 |
| B17 FLYING FORTRESS | 3999 |
| BAAL | 899 |
| BANSHEE-A1200 | 4999 |
| BENEATH A STEEL SKY | 4999 |
| BENEFACTOR | 3999 |
| BILL S TOMATO GAME | 1499 |
| BLASTAR | 2999 |
| BLUE ANGELS | 1499 |
| BLUE MAX | 1999 |
| BOB S BAD DAY | 1999 |
| BONANZA BROS | 899 |
| BRAT | 1499 |
| BRIAN THE LION-A1200 | 3999 |
| BUDOKAN | 1499 |
| CARL LEWIS OLYMPIC CHALL. | 1999 |
| CHAOS ENGINE | 3999 |
| CIVILIZATION | 4999 |
| CLIFF HANGER | 1999 |
| COMBAT CLASSIC | 2499 |
| CONQUEROR | 899 |
| COOL SPOT | 3999 |
| COVERGIRL STRIP POKER | 1499 |
| COVERT ACTION | 3999 |
| CRUISE FOR A CORPSE | 1999 |
| CYTRON | 3499 |
| DARKMERE | 4999 |
| DEATHBRINGER | 1499 |
| DESERT STRIKE | 3999 |
| DEVIOUS DESIGN | 999 |
| DISPOSABLE HERO | 3999 |
| DONK | 1999 |
| DOOFUS | 2999 |
| DOUBLE DRAGON III | 1999 |
| DRACULA | 3999 |
| DUNE II | 4999 |
| E SWAT | 999 |
| ELFMANIA | 3999 |
| ELITE II | 4999 |
| EXCELLENT GAMES COLLECTION | 4999 |
| FLIGHT OF THE INTRUDER | 1999 |
| GEARWORKS | 1499 |
| GLOBAL GLADIATORS | 3999 |
| GOAL | 2999 |
| GODFATHER | 3499 |
| GUNSHIP | 1999 |
| GUNSHIP 2000 | 4999 |
| HARLEQUIN | 1499 |
| HEIMDALL II | 4999 |
| HIRED GUNS | 4999 |
| HOOK | 2999 |

**IMPOSSIBLE MISSION 2025**
**4999Ft**



| | |
|---|---|
| INDY HEAT | 1999 |
| INDIANA JONES ADV. | 1999 |
| INDIANAPOLIS 500 | 1999 |
| INTERNATIONAL SOCCER CHALL. | 999 |
| JACK NICKLAUS GOLF | 1499 |
| JAMES POND 3 | 2999 |
| KGB | 3999 |
| KILLING GAME SHOW | 1499 |
| KINGS QUEST 1 | 1999 |
| KINGS QUEST IV | 2999 |
| LAST ACTION HERO | 1999 |
| LAST NINJA III | 1499 |

**LEGACY of SORASIL**
**3999Ft**



| | |
|---|---|
| LEGEND OF KYRANDIA | 3999 |
| LIFE AND DEATH | 2999 |
| LINKS GOLF CHALLENGE | 1999 |
| LOOM | 1999 |
| LOTUS TRILOGY | 4499 |
| LOTUS TURBO CHALLENGE | 1499 |
| LOTUS TURBO CHALLENGE III | 2999 |
| MANIAC MANSION | 1999 |
| MEGATWINS | 1499 |
| MERCENARY III | 999 |
| MORPH | 2999 |
| MORTAL KOMBAT | 4999 |
| MYTH | 1499 |
| NASCAR CHALLENGE | 2999 |
| NIGEL MANSELL WORLD C.SHIP | 4499 |
| NIPPON SAFES INC. | 3999 |
| ONE STEP BEYOND | 1999 |
| OEPRATION STEALTH | 1999 |
| OUT TO LUNCH | 2999 |
| OUTRUN | 1499 |
| OUTRUN EUROPA | 1499 |
| PERIHELION | 3999 |
| PINBALL FANTASIES | 3499 |
| PINBALL SPECIAL EDITION | 3999 |
| PLAN 9 FROM OUTER SPACE | 1999 |
| POLICE QUEST 1 | 1999 |
| RAMBO III | 1499 |
| RED ZONE | 1499 |
| RISKY WOODS | 1999 |
| ROBIN HOOD | 1999 |
| RVF HONDA | 1499 |
| SECOND SAMURAI-A1200 | 3999 |
| SEEK AND DESTROY | 3999 |
| SHADOW WORLDS | 2999 |
| SPECIAL FORCES | 3999 |
| SPEEDBAL 2 | 1499 |
| SPOT | 899 |
| STREET ROD | 1999 |
| STRIKE FLEET | 1999 |
| SUPER CARS | 999 |
| SUPER CARS II | 1499 |
| SUPER SKI II | 999 |
| SUPERFROG | 3999 |
| SWITCH BLADE | 899 |
| TEAM SUZUKI | 999 |
| TERMINATOR II ARCADE | 3999 |
| TERMINATOR II | 1499 |
| THE GREATEST | 4999 |
| THEATRE OF DEATH | 3999 |
| TOYOTA CELICA | 999 |
| TRANSARCTICA | 3499 |
| TRIPLE ACTION VOLUME I | 1999 |
| TRIPLE ACTION VOLUME II | 1999 |
| TRIPLE ACTION VOLUME III | 1999 |
| TURBO OUTRUN | 1499 |
| UNIVERSE | 4999 |
| URIDIUM 2 | 3499 |
| VIZ | 999 |
| WARLORDS | 3499 |
| WINTER OLYMPICS | 3999 |
| X OUT | 899 |
| ZACK MCKRACKEN | 1999 |
| ZOOL II | 3999 |

## DUÁL MÉDIA (PC ÉS AMIGA VERZIÓ EGY DOBOZBAN)

| | |
|---|---|
| BIONIC COMMANDO | 999 |
| CARRIER COMMAND | 999 |
| RICK DANGEROUS | 999 |
| RICK DANGEROUS II | 999 |

## CD 32 PROGRAMOK

| | |
|---|---|
| ALFRED CHICKEN | 3999 |
| ALIEN BREED ÉS QWAK | 3999 |
| BATTLE TOADS | 3999 |
| BRIAN THE LION | 4999 |
| BUBBA AND STIX | 4999 |
| CHAOS ENGINE | 4999 |
| CHUCK ROCK | 3999 |
| CHUCK ROCK II | 4999 |
| D GENERATION | 3999 |
| DANGEROUS STREETS | 1999 |
| DEEP CORE | 2999 |
| DENNIS | 3999 |
| DISPOSABLE HERO | 4999 |
| ELITE II | 4999 |
| FIRE AND ICE | 3999 |
| FIRE FORCE | 2999 |
| FURY OF THE FURIES | 3999 |
| GUNSHIP 2000 | 5999 |
| HEIMDALL II | 5999 |
| HUMANS | 3999 |
| IMPOSSIBLE MISSION 2025 | 5999 |
| INTERNATIONAL KARATE + | 2999 |
| LAST NINJA III | 2999 |
| LIBERATION | 4999 |
| LOTUS TRILOGY | 4999 |
| MICROCOSM | 7999 |
| MYTH | 2999 |
| NIGEL MANSELL S WORLD CHAMP. | 4999 |
| PINBALL FANTASIES | 4999 |
| PIRATES GOLD | 4999 |
| PREMIERE | 3999 |
| PROJECT X ÉS F17 CHALLENGE | 3999 |
| SEEK AND DESTROY | 3999 |
| SENSIBLE SOCCER INT.EDITION | 4999 |
| SUMMER OLYMPIX | 1999 |

**MINDEN JÁTÉK EREDETI, NEM MÁSOLAT, GYÁRI CSOMAGOLÁSBAN ÉS LEÍRÁSSAL!!!**

# 576 KByte CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!

**Ha az itt felsorolt áruk valamelyikét nem kapod meg kedvenc 576 Kbyte boltodban, akkor bátran írj címünkre (1389 Budapest, Pf. 132.) és mi 3 napon belül utánvéttel postázzuk azt!**

| | |
|---|---|
| SUPERFROG | 3999 |
| SUPER PUTTY | 2999 |
| SURF NINJAS | 2999 |
| TROLLS | 1999 |
| ULTIMATE BODY BLOWS | 5999 |

**UNIVERSE 5999Ft**



| | |
|---|---|
| WHALE S VOYAGE | 1999 |
| ZOOL | 3999 |
| ZOOL II | 4999 |

## C64 CARTRIDGE-OK

| | |
|---|---|
| BATTLE COMMAND | 799 |
| CHASE HQ | 799 |
| NAVY SEALS | 799 |
| ROBOCOP III | 799 |
| SHADOW OF THE BEAST | 799 |
| TOKI | 799 |

## C64 KAZETTÁK

| | |
|---|---|
| 4 MOST ACTION | 599 |
| 4 MOST HORROR | 599 |
| 4 MOST MEGAHEROES | 599 |
| 4 MOST SPEED STUNTS | 599 |
| 4 MOST SUPER SPORTS | 599 |
| 4 MOST TOPPERS | 599 |
| ACROJET | 599 |
| ALIEN III | 999 |
| ALIEN STORM | 599 |
| ANDY CAPP | 599 |
| BADLANDS | 599 |
| BALLON BATTLES | 599 |
| BANGKOK KNIGHTS | 599 |
| BONANZA BROTHERS | 599 |
| CARNAGE | 599 |
| CASTLE MASTER | 599 |
| COMBAT LYNX | 599 |
| CREATURES | 599 |
| CRYSTAL K.DIZZY | 999 |
| DEEP STRIKE | 599 |
| DELTA | 599 |
| DEMON BLUE | 599 |
| ESC.FROM PLANET OF R.MONSTERS | 599 |
| EXILE | 599 |
| F15 STRIKE EAGLE | 599 |
| FINAL FIGHT | 599 |
| GAMES WINTER EDITION | 599 |
| GO FOR GOLD | 599 |
| GREEN BERET | 599 |
| GUNSHIP | 599 |
| LAST NINJA | 599 |
| LEMMINGS | 1600 |
| LOTUS ESPRIT | 599 |
| MC DONALD LAND | 999 |
| MIDNIGHT RESISTANCE | 599 |
| MULTIMIXX I | 599 |
| MYTH | 599 |
| NEIGHBOURS | 599 |
| NIGHTSHIFT | 599 |
| NINJA RABBITS | 599 |
| OUTRUN | 599 |
| OUTRUN EUROPA | 599 |
| PIPE MANIA | 599 |
| Q10 TANK BUSTER | 599 |
| RAINBOW ISLAND | 599 |
| RECKLESS RUFUS | 599 |
| RICK DANGEROUS I | 599 |
| RICK DANGEROUS II | 599 |
| SAM FOX STRIP POKER | 599 |
| SHADOW DANCER | 599 |
| SILENT SERVICE | 599 |
| SMASH TV | 599 |
| SOLO FLIGHT | 599 |
| SPITFIRE 40 | 599 |
| STEEL | 599 |
| STEVE SNOOKER | 599 |
| STREET FIGHTER II | 599 |
| STRIDER | 599 |
| STUNT CAR RACER | 599 |
| SUPER MONACO GP | 599 |
| SUPER SPACE INVADERS | 599 |
| TECHNO COP | 599 |
| TEST DRIVE II | 599 |
| TETRIS KIKUGI | 699 |
| TURBO CHARGE | 599 |
| TURBO OUTRUN | 599 |
| TURRICAN | 599 |
| TURRICAN II | 599 |
| TUSKER | 599 |
| TWO ON TWO BASKETBALL | 599 |
| VENDETTA | 599 |

## C64 KAZETTÁS GYŰJTEMÉNY

| | |
|---|---|
| POWER UP | 699 |
| -X-OUT | |
| -ALTERED BEAST | |
| -RAINBOW ISLANDS | |
| -TURRICAN | |
| -CHASE HQ | |

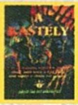
**GINORMOUS 999Ft**



-AZ IDEÁLIS KARÁCSONYI MEGLEPETÉS : 20 JÁTÉK EGY DOBOZBA

## C64 LEMEZEK

**A KASTÉLY 999Ft**



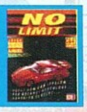
| | |
|---|---|
| ACTION FIGHTER | 599 |
| ADDAMS FAMILY | 899 |
| ALIEN III | 999 |
| ATOMINO | 799 |
| BAAL | 799 |
| BATMAN THE MOVIE | 799 |
| BIG 100 | 2999 |
| BLUES BROTHERS | 999 |
| CABAL | 799 |
| CAPTAIN FIZZ | 799 |
| COOL CROCK TWINS | 999 |
| COOL WORLD | 599 |
| DAILY HORSE RACING | 599 |
| DALEK ATTACK | 799 |
| DEMON BLUE | 699 |
| DIG DUG | 599 |
| DR DOOMS REVENGE | 599 |
| DYNASTY WARS | 999 |
| ELVIRA II | 999 |
| ELVIRA ARCADE | 599 |
| EYE OF HORUS | 599 |
| F19 STEALTH FIGHTER | 999 |
| FINAL FIGHT | 799 |
| FLIMBO S QUEST | 699 |
| G LOC | 999 |
| GINORMOUS | 999 |
| GUNSHIP | 999 |
| HOOK | 899 |
| HUDSON HAWK | 799 |
| IND.JONES AND THE LAST CRUSADE | 599 |
| INTERNATIONAL NINJA RABBITS | 599 |
| JAMES POND | 599 |
| KIDS PACK | 999 |
| LAST NINJA III | 699 |

**LEMMINGS 1600Ft**



| | |
|---|---|
| LETHAL WEAPON | 799 |
| LOTUS ESPRIT | 999 |
| MCDONALD LAND | 999 |
| MEGA COLLECTION | 1999 |
| MENACE | 799 |
| MOON SHADOW | 599 |
| NEW ZEALAND STORY | 799 |
| NIGHT SHIFT | 799 |

**NO LIMIT 999Ft**



| | |
|---|---|
| OLYMPIAD COLLECTION | 699 |
| OPERATION THUNDERBOLT | 799 |
| PIT STOP II | 599 |
| POPEYE COLLECTION | 999 |
| POSTMAN PAT COLLECTION | 999 |
| RAINBOW ISLANDS | 799 |
| RED HEAT | 799 |
| RICK DANGEROUS II | 599 |
| ROADRUNNER | 599 |
| ROBOCOP | 799 |
| RODLAND | 599 |
| SARACEN PAINT | 999 |
| SECURITY ALERT | 599 |
| SHADOW WARRIORS | 799 |
| SLEEPWALKER | 1499 |
| SOCCER STARS | 999 |
| STREET FIGHTER II | 999 |
| STRIDER II | 699 |
| STUNT CAR RACER | 599 |
| SUBURBAN COMMANDO | 799 |
| TERMINATOR II | 799 |

**TETRIS ÉS KIKUGI 799Ft**



| | |
|---|---|
| THE SIMPSONS | 799 |
| THE UNTOUCHABLES | 799 |
| TROLLS | 899 |
| WINTER SUPER SPORTS 92 | 599 |
| WRATH OF THE DEMON | 999 |
| WWF | 799 |
| WWF2 EUROPEAN RAMPAGE | 899 |

## SNES AMERIKAI CARTRIDGE-OK

| | |
|---|---|
| AERO THE ACROBAT | 9900 |
| ADVENTURES OF DR FRANKEN | 8900 |
| BATTLE BLAZE | 7900 |
| BUBSY | 6900 |
| CRAZY CHASE | 9900 |
| DOUBLE DRAGON V | 9900 |
| EYE OF THE BEHOLDER | 9900 |
| FINAL FANTASY III | 11900 |
| GEMFIRE | 7900 |
| HOME ALONE | 5500 |
| HOOK | 7900 |
| ININDO | 7900 |
| JIM POWER LOST DIMENSION | 8900 |
| JURASSIC PARK | 9900 |
| KENDO RAGE | 7900 |
| KING OF DRAGONS | 9900 |
| LAWNMOVER MAN | 8900 |
| LESTER THE UNLIKELY | 8900 |
| LETHAL WEAPON | 7900 |
| MEGA MAN SOCCER | 9900 |
| METAL MARINES | 9900 |
| NBA SHOWDOWN | 8900 |
| NHL HOCKEY 94 | 8900 |
| OPERATION LOGIC BOMB | 7900 |
| P.PANTHER GOES TO HOLLYWOOD | 8900 |
| POWER RANGERS | 11900 |
| ROCKO S MODERN LIFE | 7900 |
| SUPER CHASE HQ | 8900 |
| SUPER PLAY ACTION FOOTBALL | 7900 |
| THE UNTOUCHABLES | 9900 |
| TIME TRAX | 9900 |
| ULTIMATE FIGHTER | 9900 |
| UNCHARTED WATERS | 7900 |
| VORTEX | 9900 |
| WE ARE BACK | 8900 |
| WORDTRIS | 6900 |
| WORLD HEROES | 9900 |
| X KALIBER 2097 | 8900 |

## SNES PAL CARTRIDGE-OK

| | |
|---|---|
| ADDAMS FAMILY II | 5500 |
| ANOTHER WORLD | 6900 |
| BLUES BROTHERS | 5500 |
| CLAYMATES | 8900 |
| CLIFFHANGER | 5500 |
| COOL SPOT | 6900 |
| CYBERNATOR | 6900 |
| DIE SCHLÜMPFE(HUPIKÉK TÖRPÖK) | 9900 |

**DRAGON 9900Ft**



| | |
|---|---|
| EQUINOX | 7900 |

**FIFA SOCCER 9900Ft**



| | |
|---|---|
| FLASHBACK | 7900 |
| GHOULS AND GHOST | 5500 |
| GODS | 6900 |
| GOOF TROOP | 5500 |
| INCREDIBLE CRASH DUMMIES | 5500 |
| INCREDIBLE HULK | 10900 |

**JUNGLE BOOK 9900Ft**



| | |
|---|---|
| LAST ACTION HERO | 5500 |

**LEGEND 9900Ft**



| | |
|---|---|
| LOST VIKINGS | 8900 |
| MARIO KART | 7900 |
| MAXIMUM CARNAGE | 9900 |
| MICKEY MANIA | 9900 |
| MORTAL KOMBAT | 9900 |
| MORTAL KOMBAT II | 11900 |
| NBA JAM | 9900 |
| OUT TO LUNCH | 9900 |
| PAC ATTACK | 7900 |
| PANG | 6900 |
| PARODIUS | 5500 |
| PILOT WINGS | 6900 |
| PRINCE OF PERSIA | 6900 |
| PUSH OVER | 5500 |
| R TYPE III | 6900 |
| R.BELL ADV.POP AND TWINBEE II | 8900 |
| ROAD RIOT | 5500 |
| SHADOW RUN | 9900 |
| SMASH TENNIS | 8900 |
| SOCCER KID | 9900 |
| SPACE ACE | 5900 |
| STARWING | 5500 |
| SUNSET RIDERS | 6900 |
| SUPER BATTLE TANK 2 | 9900 |
| SUPER MARIO WORLD | 6900 |
| SUPER METROID | 9900 |
| SUPER PUTTY | 5500 |
| SUPER TENNIS | 5500 |
| TAZMANIA | 5500 |
| TERMINATOR II ARCADE | 5900 |
| TERMINATOR II JUDGMENT DAY | 5500 |
| TINY TOONS | 6900 |
| TROLLS | 7900 |
| TURN AND BURN | 9900 |
| ULTRAMAN | 5500 |
| YOUNG MERLIN | 7900 |
| WORLD STRIKER | 9900 |
| ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS | 7900 |
| ZOOL | 7900 |

## GAME BOY CARTRIDGE-OK

| | |
|---|---|
| ADDAMS FAMILY | 3900 |
| ADVENTURE ISLAND II | 3900 |
| ADV.OF ROCKY AND BULW. | 3900 |
| BART VS JUGGERNAUTS | 3900 |
| BATMAN RETURN OF JOKER | 3900 |
| BILL AND TED | 3900 |
| CASTELIAN | 3900 |
| COOL SPOT | 4900 |
| CRASH DUMMIES | 3900 |
| DIE SCHLÜMPFS(HUPIKÉK TÖRPÖK) | 4900 |
| DAYS OF THUNDER | 3900 |
| DUCK TALES | 3900 |
| FELIX THE CAT | 3900 |
| GARFILD | 4900 |
| GEAR WORKS | 3900 |
| HOOK | 3900 |
| HUDSON HAWK | 3900 |
| INDIANA JONES | 4900 |
| JETSONS | 3900 |
| JUNGLE BOOK | 4900 |
| KIRBYS DREAM LAND | 4900 |
| LEMMINGS | 3900 |
| MARIO LAND 2 | 4900 |

**MEGA MAN V 4900Ft**



| | |
|---|---|
| OUT TO LUNCH | 4900 |
| PAPERBOY II | 3900 |
| PINBALL DREAMS | 3900 |
| POP AND TWINBEE | 4900 |

**RACE DAYS 5900Ft**



| | |
|---|---|
| ROBO COP VS TERMINATOR | 4900 |
| RODLAND | 3900 |
| ROGGER RABBIT | 3900 |
| SPANKY S QUEST | 3900 |
| TESSERAE | 3900 |
| XENON 2 | 3900 |

## MEGA DRIVE CARTRIDGE-OK

| | |
|---|---|
| ADDAMS FAMILY | 7900 |
| ANOTHER WORLD | 6900 |
| ASTERIX | 6900 |
| AWESSOM POSSUM | 8900 |
| BALL-Z | 8900 |
| BARKLEY BASKETBALL | 9900 |
| BARNEY THE DINO | 7900 |
| BATMAN RETURNS | 5900 |
| BATTLE TOADS | 5900 |
| BEAVIS AND BUTTHEAD | 8900 |
| BELLE S QUEST | 7900 |
| BUBBA AND STIX | 8900 |
| BUBBLE AND SQUEAK | 7900 |
| BUBSY 2 | 8900 |
| CASTLEVANIA BLOODLINES | 7900 |
| CEASAR S PALACE | 8900 |
| CHESTER CHEETAH II | 8900 |
| COMBAT CARS | 6900 |
| CONTRA HARD CORPS | 9900 |
| COOL SPOT | 5900 |
| CRASH DUMMIES | 7900 |
| CYBORG JUSTICE | 6900 |
| DRAGON | 9900 |
| DRAGON S REVENGE | 7900 |
| DYNAMITE HEADY | 9900 |
| ETERNAL CHAMPIONS | 7900 |
| EX MUTANTS | 6900 |
| FIFA SOCCER 94 | 7900 |
| GREEN DOG | 6900 |
| HIGH SEAS HAVOC | 7900 |
| IMG INT.TOUR TENNIS | 7900 |
| INCREDIBLE HULK | 9900 |
| JUNGLE BOOK | 9900 |
| KID CHAMELEON | 6900 |
| KING OF THE MONSTERS II | 9900 |
| MADDEN NFL FOOTB.94 | 8900 |
| MAXIMUM CARNAGE | 9900 |

**MICKEY MANIA 9900Ft**



| | |
|---|---|
| MICKEY S ULTIMATE CHALLENGE | 8900 |
| MICRO MACHINES | 8900 |
| MORTAL KOMBAT II | 11900 |
| NBA JAM | 9900 |
| NFL FOOTBAL94 | 8900 |
| NHL HOCKEY 94 | 7900 |

**NHL HOCKEY'95 8900Ft**



| | |
|---|---|
| ONSLAUGHT | 6900 |
| OTTIFANTS | 8900 |
| OUTRUNNERS | 9900 |
| PELE | 6900 |
| PETE SAMPRAS TENNIS | 8900 |
| PIRATES OF THE DARK WATER | 9900 |
| PRINCE OF PERSIA | 8900 |
| PUGSY | 5900 |
| ROBOCOP VS TERMINATOR | 7900 |
| SOCKET | 7900 |
| SOLDIERS OF FORTUNE | 9900 |
| SONIC III | 9900 |
| SONIC SPINBALL | 7900 |
| SPIDERMAN | 5900 |
| STAR TREK NEXT GENERATION | 8900 |
| STRIDDER RETURNS | 6900 |
| SUBTERRANIA | 8900 |
| SUMMER CHALLENGE | 6900 |
| SUPER STREET FIGHTER II | 11900 |
| SUPERMAN | 5900 |
| SYLVESTER AND TWEETY | 9900 |
| TAZMANIA II | 9900 |
| THOMAS THE TANK ENGINE | 7900 |
| TINY TOONS | 6900 |
| TMNT TOURNAMENT FIGHTERS | 9900 |
| TOYS | 6900 |
| TWINKLE TALE | 6900 |

**URBAN STRIKE 9900Ft**



| | |
|---|---|
| VIRTUA RACING | 14900 |
| WIMBLEDON TENNIS | 7900 |
| WIMBLEDON TENNIS | 4900 |
| WOLF CHILD | 7900 |
| WORLD CUP 94 USA | 8900 |
| ZERO TOLERANCE | 8900 |
| ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS | 7900 |

## GAME GEAR CARTRIDGE-OK

| | |
|---|---|
| ADDAMS FAMILY | 5900 |
| BATMAN RETURNS | 4900 |
| BATTLE TOADS | 4900 |
| CHAKAN | 3900 |
| CHUCK ROCK | 4900 |
| COOL SPOT | 4900 |
| DOUBLE DRAGON | 3900 |
| DRACULA | 5900 |
| DYNAMITE H. | 5900 |
| GEAR WORKS | 4900 |
| HOOK | 5900 |
| INCREDIBLE HULK | 5900 |
| JAMES BOND 007 | 5900 |
| JUNGLE BOOK | 4900 |
| LAST ACTION HERO | 5900 |
| LEMMINGS | 5900 |
| NBA ACTION | 5900 |
| PINBALL DREAMS | 5900 |
| PRINCE OF PERSIA | 3900 |
| ROAD RASH | 5900 |
| ROBOCOP VS TERMINATOR | 4900 |
| SHINOBI II | 2900 |
| SIMPSONS | 4900 |
| SONIC 2 | 3900 |
| SPIDERMAN | 4900 |
| STAR WARS | 5900 |
| STREETS OF RAGE | 3900 |
| SUPER MONACO II | 3900 |
| SUPER OFF ROAD | 4900 |
| TAZ MANIA | 3900 |
| TERMINATOR | 3900 |
| TOM AND JERRY | 5900 |
| WORLD CUP 94 USA | 5900 |

## MASTER SYSTEM CARTRIDGE-OK

| | |
|---|---|
| ADDAMS FAMILY | 2900 |
| ALADDIN | 5900 |
| ALIEN STORM | 2900 |
| ALIEN SYNDROME | 2900 |
| ANDRE AGASSI TENNIS | 1900 |
| ASTERIX | 3900 |
| BACK TO RHE FUTURE II | 2900 |
| BACK TO THE FUTURE III | 2900 |
| BATMAN RETURNS | 2900 |
| BUGGY RUN | 2900 |
| COOL SPOT | 3900 |
| CRASH DUMMIES | 2900 |
| DESERT STRIKE | 5900 |
| DONALD DUCK II | 5900 |
| FLINSTONES | 3900 |
| GLOBAL GLADIATORS | 3900 |
| IMPOSSIBLE MISSION | 2900 |
| INDIANA JONES | 3900 |
| JAMES BOND 007 | 2900 |
| JUNGLE BOOK | 4900 |
| JURASSIC PARK | 5900 |
| LORD OF SWORD | 2900 |
| MICRO MACHINES | 4900 |
| MORTAL KOMBAT | 3900 |
| NEW ZEALAND STORY | 2900 |
| OTTIFANTS | 2900 |
| ROBOCOD | 1900 |
| SIMPSONS | 2900 |
| SONIC | 3900 |
| SONIC II | 3900 |
| SONIC CHAOS | 4900 |
| SPIDERMAN | 3900 |
| SPIDERMAN RETURN OF S. | 3900 |
| STREETS OF RAGE II | 5900 |
| STRIDER | 1900 |
| SUPERMAN | 3900 |
| T2 ARCADE GAME | 2900 |
| THE FLASH | 3900 |
| WORLD CUP 94 USA | 5900 |
| WORLD SOCCER | 1900 |

## MEGA CD PROGRAMOK

| | |
|---|---|
| COBRA COMMAND | 7900 |
| ECCO THE DOLPHIN | 7900 |
| FINAL FIGHT | 7900 |
| HEART OF ALIEN ANOTHER W.2 | 9900 |
| JAGUAR XJ 220 | 6900 |
| PRINCE OF PERSIA | 6900 |
| RACING ACES | 7900 |
| ROAD AVENGER | 6900 |
| ROBO ALESTE | 7900 |
| SILPHEAD | 9900 |
| SONIC | 9900 |
| SPIDERMAN | 7900 |
| THUNDER HAWK | 9900 |
| THUNDER STRIKE | 7900 |
| TIME GAL | 6900 |
| TOMCAT ALLEY | 9900 |
| WHO SHOT JOHNY ROCK | 9900 |

## IBM PC 3.5 PROGRAMOK

| | |
|---|---|
| 1869 | 3999 |
| 1942 PACIFIC AIR WAR | 5999 |
| ADVENTURERS | 2999 |
| ALL DOGS GO TO HEAVEN | 1999 |
| AMERICAN GLADIATORS | 1999 |
| ANCIENT ART OF WAR IN THE S. | 4999 |
| ANOTHER WORLD | 2499 |
| ARCHON ULTRA | 4999 |
| ARMOUR GEDDON | 1999 |
| ARNIE II | 1499 |
| ATACK SUB | 2499 |
| AWARD WINNERS | 2999 |
| B17 FLYING FORTRESS | 5999 |
| BATMAN RETURNS | 2999 |
| BATTLE HAWKS | 2499 |
| BATTLE ISLE DATA | 3999 |
| BATTLE OF BRITAIN | 2499 |
| BIRDS OF PREY | 2499 |
| BLADE WARRIOR | 999 |
| BUBBLE DIZZY | 1999 |
| CADAVER + THE PAY OFF | 2499 |
| CAPTAIN DYNAMO | 1999 |
| CAR AND DRIVER | 4999 |
| CASINO COMPILATION | 3999 |
| CHAOS ENGINE | 4999 |
| CHUCK YEAGER | 2499 |
| CIVILIZATION | 6999 |
| CJ IN USA | 1999 |
| CJ S ELPHANT ANTICS | 1999 |

**COLONIZATION-CIVILIZATION II 6999Ft**



| | |
|---|---|
| COMANCHE MISSION DISK 1 | 2999 |
| COMBAT CLASSIC II | 4999 |
| CREEPERS | 1999 |
| CRUISE FOR A CORPSE | 2499 |
| DAEMONSGATE | 3999 |
| DAY OF THE TENTACLE | 5999 |

**DELTA V 6999Ft**



| | |
|---|---|
| DIZZY COLLECTION | 3999 |
| DIZZY PRINCE OF YORKFOLK | 1999 |
| DRACULA | 4999 |
| DUNE II | 5999 |
| EL FISH | 3999 |
| ELITE II | 5999 |
| EPIC | 2499 |
| ETERNAM | 3499 |
| EYE OF THE BEHOLDER | 2499 |
| EYE OF THE BEHOLDER II | 2499 |
| EYE OF THE BEHOLDER III | 5999 |
| EUROPEAN CHAMPIONS | 2999 |
| EVASIVE ACTION | 4999 |
| F14 FLEET DEFENDER | 6999 |
| F15 III | 5999 |
| F19 STEALTH FIGHTER | 2499 |
| F29 RETALIATOR | 2499 |
| FANTASTIC DIZZY | 1999 |
| FIELDS OF GLORY | 6999 |
| FIFA INTERNATIONAL SOCCER | 5999 |
| FREE DC | 4499 |
| FUTURE WARS | 1999 |
| GOAL | 2999 |
| GRAND PRIX CIRCUIT | 1999 |
| GUNSHIP | 2499 |
| HAND OF FATE | 5999 |
| HARRIER JUMP JET | 5999 |
| HEROES OF THE 357TH | 1999 |
| HEXX | 4999 |
| HIRED GUNS | 4999 |
| IMMORTAL | 2499 |
| IMPERIAL PURSUIT | 2999 |
| INDY CAR RACING | 4999 |
| INDIANA JONES III ADV. | 2499 |
| INDIANA JONES IV ARCADE | 1999 |
| INDIANAPOLIS 500 | 2499 |
| INNOCENT UNTIL CAUGHT | 4999 |
| JOE AND MAC CAVEMAN NINJAS | 1999 |
| JURASSIC PARK | 3999 |
| KING S QUEST IV | 2499 |
| KNIGHTS OF THE SKY | 2499 |
| LANDS OF LORE | 5999 |
| LEASURE SUIT LARRY III | 2499 |
| LHX ATTACK CHOPPER | 1999 |
| LIFE AND DEATH II | 4999 |
| LIVERPOOL | 1999 |
| LOMBARD RAC RALLY | 1999 |
| LOOM | 2499 |
| LURE OF THE TEMPRESS | 2499 |
| MAGIC WORLDS | 2999 |
| MAGICLAND DIZZY | 1999 |
| MANIAC MANSION | 1999 |
| MARIO ANDRETTI | 1999 |
| MASTER OF ORION | 5999 |
| MICHAEL JORDAN IN FLIGHT | 5999 |
| MICROPROSE F1 GRAND PRIX | 6999 |
| MIDWINTER | 1999 |
| MIDWINTER II | 2499 |
| MIG29 | 2499 |
| MIG29 II | 2499 |
| MOONSHINE RACER | 1999 |
| MURDER | 1999 |
| NHL HOCKEY | 5999 |
| NOMAD | 3999 |
| OBITUS | 1999 |
| OPERATION STEALTH | 1999 |
| OSCAR | 1999 |
| PACIFIC STRIKE | 6999 |
| PATRIOT | 4999 |
| PETER PAN | 4999 |
| PINBALL DREAMS | 5999 |
| PINBALL DREAMS 2-DATA | 3999 |
| PINBALL FANTASIES | 5999 |
| PINBALL MAGIC | 1999 |
| PIPE MANIA | 999 |
| PIRATES | 2499 |
| PIRATES GOLD | 5999 |
| PIT FIGHTER | 1999 |
| PRINCE OF PERSIA | 1999 |
| PRINCE OF PERSIA II | 5999 |
| PROTOSTAR | 4999 |
| PUTT PUTT FUN PACK | 3999 |
| QUARANTINE | 6999 |
| QUEST FOR GLORY II | 2999 |
| RAILROAD TYCOON DELUXE | 4999 |
| RAMPART | 1999 |
| RAVENLOFT | 6999 |
| RETURN OF THE PHANTOM | 5999 |
| REX NEBULAR | 3999 |
| ROBIN HOOD | 2499 |
| ROBOCOP III | 2499 |
| SECRET OF MONKEY I. | 2499 |
| SENSIBLE SOCCER INT.EDITION | 3999 |
| SEVEN CITIES OF GOLD | 4999 |
| SHUTTLE | 4999 |
| SIM CITY 2000 | 5999 |
| SIM LIFE | 4999 |
| SPACE HULK | 4999 |
| SPACE QUEST III | 2499 |
| SPEAR OF DESTINY | 2999 |
| SPEED BALL II | 1999 |
| STAR CONTROLL II | 4999 |
| STAR CRUSADER | 6999 |
| STARLORD | 5999 |
| STAR WARS SCREEN ENT. | 3999 |
| STEG THE SLUG | 1999 |
| STEEL THUNDER | 2499 |
| STREET FIGHTER II | 2999 |
| STRIKE FLEET | 1999 |
| SUBWARS 2050 | 6999 |
| SUMMER CHALLENGE | 2499 |
| SUPREMACY | 2499 |
| SYNDICATE | 5999 |
| TASKFORCE 1942 | 5999 |
| TERMINATOR II ARCADE | 2999 |
| TERMINATOR RAMPAGE | 6999 |
| TEST DRIVE II | 1999 |
| TEST DRIVE III | 2499 |
| THE CYCLES | 1999 |
| THE DREAM TEAM | 3499 |
| THE GREATEST | 4999 |
| THEATRE OF DEATH | 4999 |
| THEATRE OF WAR | 1999 |
| THEIR FINEST MISSION | 1999 |

**TIE FIGHTER 6999Ft**



| | |
|---|---|
| TOYOTA CELICA | 1999 |
| TROLLS | 1999 |
| TURTLES WORLD TOUR | 1499 |
| ULTIMA UNDERWORLD II | 4999 |
| ULTIMA VI | 2499 |
| ULTIMA VII | 2999 |
| ULTIMA VIII | 6999 |
| VIKINGS | 3999 |
| WING COMMANDER ACADEMY | 3999 |
| WING COMMANDER II | 4999 |
| WING COMMANDER MISSION DISK | 2999 |
| W.CLASS LEADERBOARD GOLF | 1999 |
| WORLD CUP 94 USA | 5999 |
| WWF | 1999 |
| XF5700 MANTIS | 2499 |

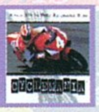
## IBM 5.25 PROGRAMOK

| | |
|---|---|
| DARKLANDS | 4999 |
| FALCON 3.0 | 4999 |
| GUNSHIP 2000 DATA | 2999 |
| LES MANLEY LOST IN LA | 1999 |
| SPACE 1889 | 2499 |

## IBM PC CD-ROM PROGRAMOK

| | |
|---|---|
| AL QUADIM | 6999 |
| B 17 FLYING FORTRESS | 6999 |
| BENEATH A STEEL SKY | 6999 |
| BLOODNET | 6999 |
| CIVILIZATION-RAILROAD TYCOON | 4999 |
| CRUISE FOR A CORPSE | 2999 |

**CYCLEMANIA 6999Ft**



| | |
|---|---|
| DAY OF THE TENTACLE | 7999 |
| DIGITAL LOVE | 3999 |
| DISCOVERIES OF DEEP | 6999 |

**DOOM II 8999Ft**



| | |
|---|---|
| DRAGONSPHERE | 6999 |
| ECO QUEST | 4999 |
| ELITE II | 6999 |
| EYE OF THE BEHOLDER | 2999 |
| F 15 III | 6999 |
| FALCON GOLD | 7999 |
| FATTY BEAR | 5999 |
| FIFA INTERNATIONAL SOCCER | 6999 |
| GRAND PRIX-GOLF | 4999 |
| GUNSHIP 2000-SCENARIO | 4999 |
| INHERIT OF THE EARTH | 7999 |
| ISHAR | 2999 |
| LABYRINTH OF TIME | 6999 |
| LEGEND OF KYRANDIA | 4999 |
| LINKS GOLF | 2999 |
| MANIAC SPORTS | 6999 |
| MEGARACE | 6999 |
| MICROCOSM | 8999 |
| NOMAD | 6999 |
| OSCAR | 1999 |

**PINBALL DREAMS DELUXE 6999Ft**



| | |
|---|---|
| PRIVATEER-SAAPS | 7999 |
| SAM AND MAX HIT THE ROAD | 7999 |
| SEAWOLF | 6999 |
| SHADOW CASTER | 7999 |
| SHUTTLE | 6999 |
| SPACE HULK | 6999 |
| SPELLCASTING PARTY PAK | 6999 |
| STARLORD | 6999 |
| SUBWAR 2050 AND SCENARIO | 7999 |
| SUPER VGA HARRIER ASSAULT | 3999 |
| TFX | 6999 |
| THE HORDE | 7999 |
| TRANSARCTICA | 1999 |
| UFO | 6999 |
| ULTIMA COMPILATION I-IV | 6999 |
| ULTIMA VIII-SAPS | 9999 |
| WORLD CUP 94 USA | 5999 |
| WRATH OF THE GODS | 6999 |
| XANTH | 6999 |

## MANGA VIDEÓK

| | |
|---|---|
| 3X3 EYES | 2999 |
| 3X3 EYES II | 2999 |
| ADVENTURES OF SONIC I | 2999 |
| ADVENTURES OF SONIC II | 2999 |
| ADVENTURES OF SONIC III | 2999 |
| AKIRA | 3999 |
| BLACK MAGIC M66 | 2999 |
| CRYING FREEMAN | 2999 |
| CRYING FREEMAN II | 2999 |
| CRYING FREEMAN III | 2999 |
| GUNBUSTERS I-II | 2999 |
| GUNBUSTERS III-IV | 2999 |
| KAMASUTRA | 2999 |
| MACROS II I-II | 2999 |
| MACROS II III-IV | 2999 |
| MACROS II V-VI | 2999 |
| RETURN OF OVERFIEND III/II | 2999 |
| RISE OF THE DRAGON | 2999 |
| VIOLENT COP | 3999 |

**MINDEN JÁTÉK EREDETI, NEM MÁSOLAT, GYÁRI CSOMAGOLÁSBAN ÉS LEÍRÁSSAL!**

**MIVEL LISTÁNK NOVEMBER 10-ÉN KÉSZÜLT, LEHETSÉGES, HOGY NÉHÁNY JÁTÉK ELFOGY, MIRE LAPUNK AZ OLVASÓK KEZÉBE KERÜL. AZ EBBŐL ADÓDÓ KELLEMETLENSÉGEKÉRT ELŐRE IS ELNÉZÉSETEKET KÉRJÜK!**

V. évfolyam 11. szám 1994 november

# 576 KByte

# TARTALOM

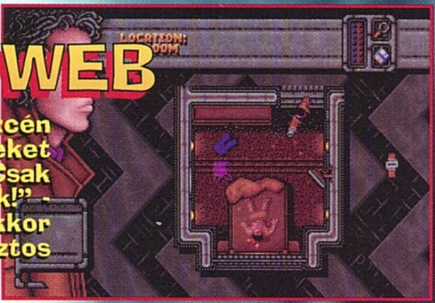
Már félig-meddig karácsonyi hangulatban nyújtjuk át ehavi produkciónkat, amely a játékpiacon található legtutibb újdonságokat köti egy 48 oldalas SZÍNES csokorba!

## ARMADA




Űrháború plusz bolygók felderítése plusz iparteleplítés és persze az ellenfél leigázása - ezt nyújtja az új Wing Commander epizód.

## DREAMWEB



"Brutalitást, obszcén és véres jeleneteket tartalmazó játék. Csak 18 éven felülieknek!" - áll a dobozon. Akkor semmi extra, biztos dög uncsi...

## BLACKTHORNE




Az régi nagy játékosök minden erénye és szépsége egy játékban összpontosult, amely hamarosan megkezdi hódító útját PC-n.

## DRAGONSTONE



Röpke pillantást vetettünk a még készülőfélben lévő kaland/akciójátékra és a lélegzetünk is elállt: hiszen ez a Zelda Amigán!




ISSN 0865-8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (94.2543/11-66-22) Felelős vezető: Grasselly István
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Ápríli Zoltán Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.
Kiadja a Comgame GM, 1026 Budapest, Fillér utca 47/B. Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt, Medvecz és Társa Kft, Newpress Kft, Extrahír Rt.
Előfizethető: 576 KByte (Comgame GM), 1389 Budapest, Pf.: 132.

## CYBERDREAMS

A horrorjátékairól ismertté vált nemzetközi cég, a **CYBERDREAMS** igen komoly vállalkozásairól adott híradást: a DARK SEED II mellett az I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM és a HUNTERS OF RALK című dögös produkciókat mutatta be a sajtónak. Az első kettő szigorúan 18 éven felülieknek ajánlott, de a harmadik témája sem ovisoknak való. A DS2-ben ott lépünk színre ahol az első epizódban abbahagytuk, azzal a különbséggel, hogy sokkal több Sötét Világból érkezett szörnyszülöttel kell megbírkóznunk, miközben elcseppenhetünk a







H.R.Giger illusztrációk láttán. Több audio és vizuális élményt, komolyabb feladatokat és keményebb fejtörőket ígérnek az alkotók. A "Nincs szám, de üvöltenem kell" című alkotás egy Amerikában igen népszerű fantasy író, Harlan Ellison novellája alapján készült és a egy szuperszámítógép belsejébe kalauzolja el a minden extrém történésre felkészült játszani vágyót. A HoR szerzője pedig nem kisebb személyiség, mint az AD&D világának szülőatyja, Gary Gygax, akinek segítségével egy eddig soha nem játszott RPG-sztorit ácsoltak össze a Cyberdreams koponyái. A Ralk bolygó idegenek kezére került, s a mi feladatunk a birodalom újraegyesítése lesz, amelyhez a már elcsépelt stratégiai és harcászati ismereteken túl komoly csillagászati és szociológiai tudásra is szükség lesz. Mindhárom mű kizárólag PC CD-ROM-ra jelenik majd meg.

## AMAZING STUDIO



Franciaország a lehetőségek hazája? Eddig is szép számmal akadtak nagynevű cégek, akik hírnevüket itt alapozták meg - lásd Cryo, Adeline - no és ne feledkezzünk meg az új állócsillagról, az **AMAZING STUDIO**-ról sem, akik olyan tagokból verbuválódtak, mint a Flashback vagy az Another World kreálói. A nyolctagú fejlesztőgárda ismét robbantani akar a HEARTH OF DARKNESS című alkotásukkal, s erre meg is van minden esélyük, hiszen az anyag egyedülálló a maga nemében. Úgy is nevezhetnénk, mint a "Felsőbbrendű Flashback", hiszen témájában, stílusában nagyon hasonlít rá, de jóval magasabb szintet üt meg. Ezt a kiemelkedően szépen animált főhősnek köszönheti (3000 fázisból áll össze a teljes mozgásskála!), nomeg az állandó mozgásban lévő háttereknek és ellenfeleknek, amelyeknek elegye leginkább egy valódi rajzfilmre emlékezteti az embert. Egyelőre két kép ízelítőül, a sztorit majd néhány szám múlva, mikor már arról is lehet bővebbet tudni (jövő nyáron várható, PC-re).



## ROCKET SCIENCE

Jurassic Park, Terminator, Total Recall, Alien, Conan, The Abyss. Hogy miért sorolom fel ezeket a kasszasikereket? Hát azért, mert nemrég alakult az USA-ban egy cég, a **ROCKET SCIENCE**,



amelynek tagjai olyan srácokból verődtek össze, akik a felsorolt filmeken is dolgoztak mint animátorok, számítógépes grafikusok, egyéb művészek. A cég mögött pedig egy multinacionális vállalat húzódik meg: SEGA Enterprises. Ezek az adatok azt hiszem mindent elárulnak a "vállalkozásról", amelynek első két projektjét már be is mutatták az újságíróknak. Az első a LOADSTAR, amely egy teherhajó és kapitánya kalandjait dolgozza fel interaktív formában, amolyan XXI. századi űrjáték stílusban. A játék nem szakít a már-már megszokott hagyományokkal (full-motion video, CD-minőségű zene, eddig soha nem látott effektek, bla-bla-bla), azaz csupán még egy kicsit feljebb tornássza a lécet, amit a konkurrenseknek át kell majd ugraniuk, ha versenyben akarnak maradni. A második cse-



metéjük egy interaktív kalandjáték, címe CADILLACS & DINOSAURS, cselekménye pedig igen fura: 600 év múlva egy hátborzongató kalandra indulunk kedvenc járgányunkkal, egy '53-as évjáratú Cadillac-kel. Utunk során utópisztikus élőlényekbe ütközünk, akiknek már néhány millió éve ki kellett volna halniuk. Igazi őrületre számíthatunk - majd jövőre és csak PC CD-ROM-on.

## US GOLD

A **US GOLD** sem akar lemaradni az űrjáték-őrületről és ők is hamarosan piacra dobnak egy "minden eddiginél szebb, jobb, ésatöbbibb" lövöldözős stuffot, ZEPHYR névre keresztelve. A sztori tipikus: 2365-ben járunk, az óriás konzorciumok csak úgy tudják kereskedelmi út-

vonalaikat megvédeni a mindenre elszánt rablóhordáktól, hogy "őrző-védő káeftéket" bérelnek fel; ők a Zefírek. A játékban tehát a törvény nevében kell minden mozgó tárgyat elpusztítani az űrsiklókra emlékeztető csészealjakban ülve alagutakban, csatornarendszerekben, sikárorokban röpködve. Magyarul semmi extra, a grafika ugyan '94-es színvonalú, az animációk korrektek, a játékon még



egy kicsit izgulni is lehet, de nem egyedülálló a hangulata. Talán csak az jelenthet felüdülést, hogy akár hatan is nyomulhatunk majd egymás ellen hálózatba kötve (megjelenés novemberben, csak PC-re).

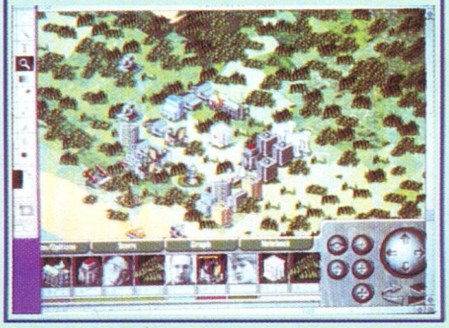
## MAX DESIGN

Az autómobilok történelme két-három évvel ezelőtt izgalmas témája volt a számítógépes játékoknak, de mára már enyhe túlkínálat van ezen a piacon is. Ezért is gondolhatta a már bizonyítottan jónevű **MAX DESIGN**, hogy megspékeli a hagyományos történelni áttekintéseket egy kis extrával. Legújabb fejlesztésük, az OLDTIMER már ennek a gondolatnak a jegyében született. Nemcsak egy egyszerű historiális stratégia/szimulációról van szó, mivel a kor technikai fejlettségének, gazdaságának, politikájának, stb függvényében az általunk kiagyalt járgányokkal versenyezhetünk is a konkurenciával. Szó szerinti versengés ez, 3D-s vezetési erőpróbák teszik egyedivé a játékmenetet. Akinek pedig még ez sem lenne elég, az egy több mint 200 korabeli képből és mozgófilmből álló különszekciót is talál majd a CD-n és kedvére megcsodálhatja a matuzsálemeket az összes technikai adattal és információkkal egyetemben. A megjelenése csak jövőre várható PC CD-ROM-on.



## MAXIS

Nem hiszek a szememnek! A **MAXIS** Sim sorozatának újabb epizódja van születőben a ki tudja hány rész és kiegészítő lemez után. A legfrissebb tagnak SIM RAINFOREST lesz a címe, amiből mindenki leszűrheti, hogy egy vérbeli környezetvédelmi taggal bővül majd a nagy PC-s (és remélhetőleg az Amiga 1200-as) programcsalád. Egy dilemmákkal teli játéknak nézünk elébe, ahol a mi feladatunk lesz annak elbírálása, hogy a városépítési projektünket az erdőírtás, mint elítélt tevékenység folytatásával tegyük sikeressé, vagy valami köztes utat választva, "környezetvédelmi szempontokat is figyelembe véve" alakítsuk őserdei telepünk életét. A "tereprendezési tervünket" igen sokrétű egyeztetéseknek kell megelőznie, többek között a helyi lakosság, a területre érkező túristák illetve a csillagászok és egyéb rejtőzködő tevékenységet végző kutatók igényeit és elvárásait figyelembe véve. A már megszokott izometrikus ábrázolási forma és az ablak-irányítás kiegészül majd videofilmbetétekkel és atmoszférikus erdőhangokkal. A munkálatok még igencsak kezdeti stádiumban vannak, jövő év közepét célozták meg az alkotók a kiadás határidejeként.



## US GOLD

Tudom, hogy a golfprogramok hazai keresleti görbéje tart a zéróhoz, de ezegyszer kivételt teszek. A **US GOLD** nem nyugodott bele a PGA Golf világuralmába és WORLD CUP GOLF címmel a 40 éves golf világkupa alkalmából egy nemes ajándékkal szeretné meglepni a sportág szerelmeseit. Mivel a stílus minden eleme ki lett már aknázva ezért más oldalról próbálta megvalósítani az "eddig még nem látott" minőséget a cég: a CD-ROM adta lehetőségek segítségével a legnagyobb pályák videóra lettek véve és úgy játszhatunk a terepeken, mintha TÉNYLEG ott lennénk. Az eredeti pályák legapróbb buckája is a helyén van, minden oldalról körbe



lehet járni a lyukat, a labdát, a jelzőzászlókat, stb. Egyszóval maximális mozgásszabadságot kapunk egy 100%-osan élethű terepen! Mondanom sem kell, hogy a versenyzők is digitalizáltak, mintha egy amatőr videófelvételen játszanánk vissza, ahogy Kis Pista luftot üt, vagy egy suhintással a többszáz yardra lévő lyukba talál. Állati jó lesz az anyag - nemcsak golfmegszállottaknak, hanem a szépre érzékeny egyéneknek is! Megjelenés december táján.

## ELITE

Ismét feláldozóban van a 3D-s autószimulátorok csillaga, hiszen számos nagy cég jelentette be ilyetén fejlesztési szándékát. Most hozzájuk csatlakozott az **ELITE,** amely POWERSLIDE néven egy újfajta autóversenyt készít és dob hamarosan piacra PC-re. Ígéreteik szerint egy kifinomult irányítási rendszerrel ellátott, a vezetőnek nagy mozgási szabadságot kínáló, SVGA-s poligonos grafikai megoldásokkal feltuningolt produkció sül majd ki a dologból. Hatféle járgánnyal dönget-hetünk (többek között Toyota Celica, Ford Escort Cosworth, Peugeot 205 GTI) a kiválasztott géppel a többi ellen, 22 különféle tereptulajdonságokkal megáldott pályán, 5 féle rálátási lehetőséggel. Érdekes, hogy belső nézet nincs, de annál nagyobb hangsúlyt fektettek a külső nézetek érdekesebbé és látványosabbá tételére. További ínyencségként látványos kipörgéseket, indításnál füstölgő gumikat, rükvercben való száguldozást is ígér a játék. Idénre ígérik, de valószínűbb a jövő év eleje.

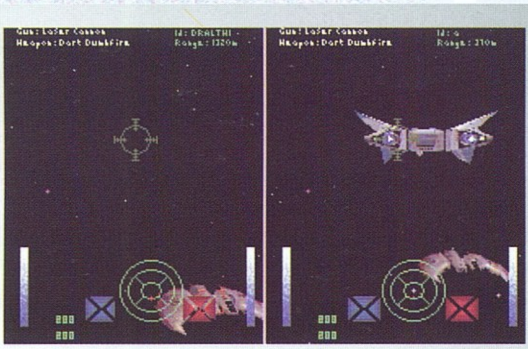


*Hányadik bőr is ez, kedves ORIGIN?*

# ARMADA

## WING COMMANDER

1, 2, 3, Privateer, Academy... Armada. Bizony, a "sorozat" folytatódik, az Origin a legmélyéig kivesézi az űrhajós akciójátékok repertoárját. Az első két részben az Államszövetség és a Kilrathik között dúló háborúk közepébe csöppentünk, a Privateerben egy pénzsóvár kereskedő személyében huppantunk űrhajóba, míg az Academy-ben az eddig összeszedett űrrepülőtudásunkból vizsgázhattunk illetve kedvünkre gyakorolhattunk. Mi jöhet még? Ezt a kérdést én is feltettem magamnak, amíg bele nem mélyedtem az Armadába. Néhány percnyi ismerkedés után kiderült, hogy a Wing Commander alap ismét kapott egy kis stratégiai fűszerezést, de nem olyat mint egy éve a Privateer! Nem is ólommentes paprikát, sőt mégcsak nem is valami egzotikus nyavaját, hanem egy nagyon régi témát húztak rá - persze szép, új köntösben, úgy, hogy az megfeleljen a nép elvárásainak. Hogy mi is ez (egy levegővel)? Bolygók felderítése, azokon bányák telepítése, űrhajógyártás, erődépítés - és persze az ellenfél leigázása. Na, ha már mindenki tud mindent, akár mélyebben is beleáshatjuk magunkat az Armadába...



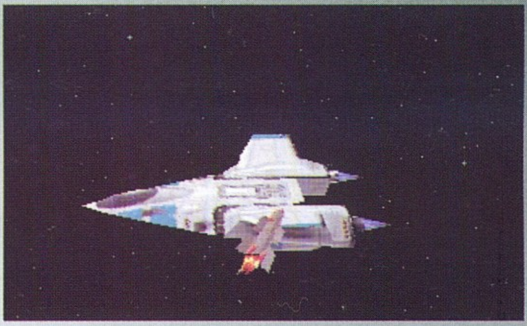
● Az osztott képernyő tényleg a végletekig le van csupaszítva. Ha ügyesen segítjük egymást, nincs ellenfelünk!



● Néhány éve még állóképnek is megcsodáltuk volna. Mára ez a vektoros valóság!



● Stratégia terén igen szegényes az ARMADA. Csak ezekből az építményekből húzhatunk fel valamit a bolygóra.



● Szomorú vég! A rakéta szemével követhetjük végig ellenfeleink megsemmisülését.

### CSITT-CSATT, AVAGY RÖVIDEN A LEHETŐSÉGEKRŐL

Először néhány szót a technikai háttérről: a program nem ijeszthet el senkit méretével, a hat install lemez még kevésnek is tűnik. A memóriaigény a régi (4 MB), a hangkártyák terén sem jelent meg semmi újítás. Sajnos nem ismeri a GUS-t sem, de az emulátorok elég tisztességesen hajlandók együttműködni a programmal. Egy kis probléma azonban itt is akad: ha a megaem-et használjuk, nem hajlandó annak az SB digi emulátorát használni, ha meg a SBOS-t, akkor le kell mondani a General midis zenékről, és "csak" egy mezei SB sípolásait hallgathatjuk - de legalább vannak digi hangok. Azonban - ha már a beszédnél tartunk - kiemelnénk egy nagyon szimpatikus újítást: a lövöldözés közben elhagzó dumákat (mert azért egykettő be van építve) kedvünkre alakíthatjuk. Ehhez nem kell mást tennünk, mint magnóról vagy mikrofonról bedigitalizálni a kívánt szöveget WAV formátumba (a Windows Sound recordere prímán megfelel), majd az így készített WAV file-okat az armada könyvtárában található wav2tnt.exe programmal átalakítani TNT formátumra. Pl. wav2tnt.exe sajat.wav megdöglesz, kutya! A sajat.wav saját hangfile-unk neve, az utána írt tetszőleges szöveget pedig a képernyőre írja ki a játék. Az új TNT kiterjesztésű file-t a játék setupjában berhelhetjük be (erről még később). A program grafikája minden elfogultság nélkül gyönyörű. A hajók közelről is szépek, állóképeknek is elmennének, de így, mozgatva már egész filmszerű a hatás. Egyedüli hiányérzetem az átvezetőképeknél van. Az intro is elég nyúlfarknyi, és átvezetőkkel is csak elvétve találkozik az ember. (Na majd a 3-ban! Azt hiszem, ott nem lesz ok panaszra az átvezető(film)k terén.) A program egyébként épít a társasjátékra, lehetőség van modemes, hálózatos sőt osztott képernyős játékra is. Így ismét eljöhet az az idő, amikor valamelyik barátunkkal rostokolunk egy gép felett, és nem egymás kezéből kapkodjuk ki a billentyűzetet, hanem kedvünkre szivathatjuk (vagy segíthetjük) egymást... (a 64-es időkből emlékszem ilyen partikra).

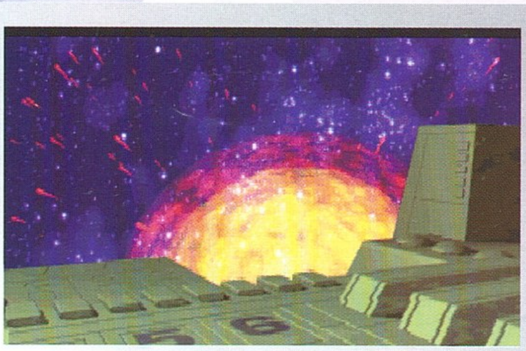
### MOST MÁR SZIGORÚAN CSAK A KEZELÉSRŐL...

A rövidke intrót lelőve a címképernyőn találjuk magunkat (egészen megdöbbentő...), ahol a következő címszavak közül választhatunk: **One player:** egy játékos; **Two player:** két játékos; **Load game:** állás betöltése. Egy játékos esetén mehetünk lövöldözni a **Gauntlet** ponttal, fejleszthetjük startégiai tudásunkat az **Armada** feliratot választva, illetve belekezdhetünk egy nagyobbacska hadjáratba a **Campaign**-nal. Két játékos esetén ki kell választani, hogy modemen, hálózaton vagy osztott képernyőn kívánunk-e majd játszani, és végül itt is választhatunk a játék típusát illetően, de itt megjelenik a **Battle** pont is, amikor a kiválasztott hajóval egymás ellen kelhetünk birokra.

**Az ARMADA és CAMPAIGN pontok:** Bármelyik pontot választva először is meg kell határozni, hogy melyik oldalon állunk, majd megadni egy nevet. Az előkészületek evvel véget is értek. A képernyőn megjelenik a vezérlőpult, ahol a következőket látjuk: a bal felső sarokban a kiválasztott bolygó képét és néhány fontos adatot láthatunk. Ezek felülről lefelé: hányadik körben járunk; a nevünk; a bolygó neve és koordinátái; ha van hajógyártás, akkor mit gyártanak és hányadik periódusban vannak a munkálatok; S: raktárkészlet; R: kitermelhető ásványi kincs; M: kitermelés mennyisége körönként. A bal alsó radaron látjuk a jelenlegi szektor kicsinyített térképét, amelyen gyorsan mozogha-

tunk. A képernyő legnagyobb részét a szektor térképe foglalja el. Itt kiválaszthatjuk a bolygókat vagy az űrhajókat, amelyeknek ezután a legkülönfélébb parancsokat adhatjuk. Ezek a parancsikonok a képernyő alján helyezkednek el, lássuk akkor őket részletesebben:

**MENU:** ezzel léphetünk be a szokásos setup-ba, ahol menthetünk, tölthetünk, kiléphetünk a játékból, és ami a legfontosabb: beállíthatjuk, hogy gyors harcokat akarunk-e (ilyenkor a gép játszik helyettünk felettébb bénán), vagy mi kívánunk repkedni.



● Ismét egy sikeres hadjárat végén. Az ellenfél anyahajója pukkan egyet és...



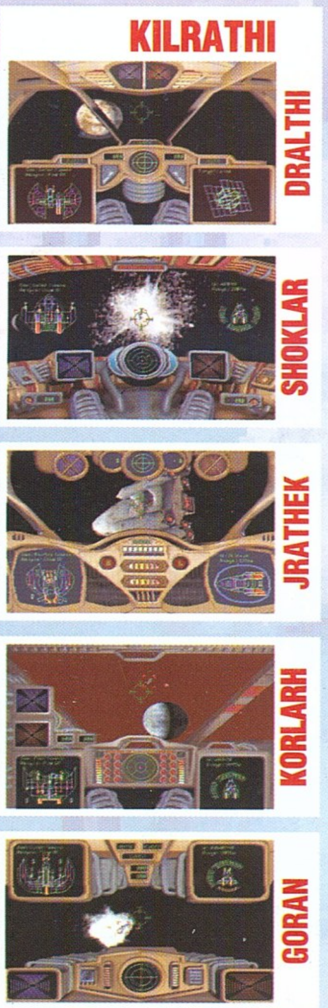

● Amikor egymás mellett harcolunk, kedvünkre mazsolázhatunk a különféle hajók között.

**PLANET MENU:** ezt választva az aktuális bolygó adatai kerülnek a nagy térkép helyére. A bolygó neve, a raktárkészlet, kitermelhető ásványi kincs mennyisége, a kitermelés mennyisége körönként. Ha van hajógyártás, annak neve és a munkálatok periódusa, valamint anyahajónk raktárkészlete. A bolygókra háromféle építmény kerülhet: bánya, űrhajógyár és erőd. Kizárólag akkor építkezhetünk, ha a bolygó mellett áll az anyahajónk, és azon elegendő nyersanyag van elraktározva (az épületek ára a képük alatt van feltüntetve). Ekkor megjelenik a *BUY* felirat az alatt, amire van elég fedezetünk. Ha már létezik ilyen építmény, a *SALVAGE*-el eladhatjuk féláron. Amennyiben nincs elég anyagunk raktáron *INSF RES* jelenik meg, ha pedig az anyahajó nem tartózkodik a bolygó mellett, akkor a *NO CARRIER* felirat. Ha sikeresen bevásároltunk, további állításokra is van lehetőség: a bánya képére kattintva választhatunk a normál és gyors termelés között; a hajógyárra kattintva kiválaszthatjuk az építendő hajó típusát (a legkisebb hajó legyártási ideje 1 kör, a komolyabbaké 2-3); az erődre klikkelve pedig annak fegyverzettségét állíthatjuk be (könnyű-közepes-nehéz). Az erőd nem egy utolsó dolog, mert bányáink és üzemeink sokszor a betolakodók martalékává lesznek, de ha van egy remek erődünk fordítva sülhet el a dolog. A nyilakkal a bolygók között válogathatunk.

**MOVE:** bármilyen űrhajóra vagy űrhajócsoportra kattintva kiválaszthatjuk az úticélt. Ha többen vannak egy csoportban, kijelölhetjük, hogy kik menjenek és kik maradjanak.

**MOVE RESOURCES:** ez a menüpont csak az anyahajó, bolygók és szállítóhajók esetén érvényes. Evvel mozgathatjuk a kitermelt ásványi kincseket hajóról bolygóra. Fontos: ha új bolygóra akarunk telepíteni, akkor legalább 10 egységnyi legyen az anyahajónkon, hogy legalább egy bányát tudjunk venni. Jó tudni: hiába van a bolygón 50 tonna anyagunk, ahhoz, hogy vásárolni tudjunk belőle, az anyahajón kell lennie az anyagnak.




**CATALOG:** az eddig megismert bolygók névsora, kitermelhető ásványi kincs mennyisége *(RES)*, kitermelés meny-nyisége körönként *(M.R.)*, raktárkészlet *(S)*, illetve az öt űrhajó nevének kezdőbetűi, és azok száma a bolygókon.

**INFORMATION:** az előző körben történtek leírása.

**DOCK:** Ha az anyahajó más hajókkal van egy helyen, azok bedokkolhatnak az anyahajóba. Ne feledjük, kezdéskor két kis hajó van bedokkolva az anyahajónkba.

**EXECUTE:** a kör vége, megtörténnek a kijelölt mozgások, esetleg harcokra kerül sor. Harc esetén ki kell választanunk, melyik űrhajóval kívánunk repülni, ha több is van a helyszínen. Ha kilőnek, választhatunk új hajót azok közül, akik jelenleg is harcban állnak, vagy azok közül, akik utánpótlásként a háttérben maradtak.

## GAUNTLET - AVAGY A RÖPKÖDÉSRŐL DIÓHÉJBAN

Aki egyedül játszik, a szokásos "Commander"-es belsőben találja magát. Osztott képernyő (a képernyőt függőlegesen választották szét) esetén csak a legfontosabb jelzőkészülékeket látjuk, minden csicsa nélkül. A műszerfal - mely géptípusonként erősen különbözik - tényleg csak a legfontosabbakat tartalmazza: a két radar az ellenfél és saját állapotunkat mutatja, a kék és piros sávok pajzsunk illetve hajónk sérülését. A radar, sebességmérő és energiamérő jelentése is első ránézésre egyértelmű. Aki játszott már valamelyik elődděl, annak a billentyűkiosztás is ismerős, akinek esetleg nem, az lépjen be az options menübe, ott kedvére definiálhatja a kiosztást. Itt lehet egyébként beüzemelni saját gyártmányú digi file-ainkat, ki-be kapcsolhatjuk a hangot és zenét, kalibrálhatjuk a joyt.

Egyszóval nem egy utolsó játék az ARMADA. Bár a stratégiai rész kicsit gyermetegnek tűnhet, főleg egy Outposthoz képest, de a program remek szórakozás, akár egy félórás kikapcsolódásra is, hisz nem kell napokat tölteni a bonyolult menük és almenük kibogozásával. Ha pedig sikerül beszervezni valamelyik haverunkat egy párbajra vagy egy társas repkedésre, akkor pillanatok alatt el lehet ütni egy esős, borús, ködös novemberi estét.

*Koronczai Gáspár*

**576 KByte ÉRTÉKELŐ**

**W.C. ARMADA** — KIADJA: ORIGIN

| | |
|---|---|
| grafika | 10/10 |
| hang/zene | 9/10 |
| kezelhetőség | 9/10 |
| kihívás | 5/10 |

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **89%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 12MB VIDEO: VGA CPU: 386+ CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

# HA A ROSSZASÁG AZ ÉLETELEMED, AKKOR EZ A TE JÁTÉKOD!



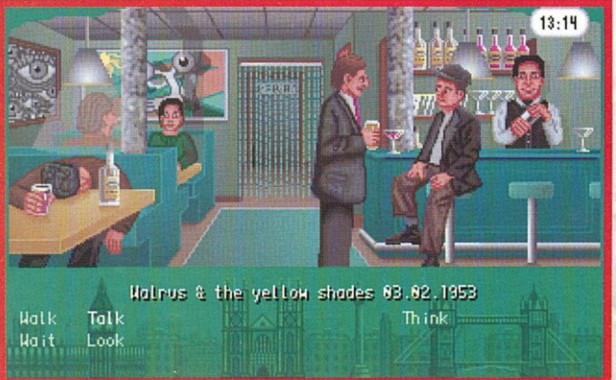
Végre egy játék, amelyben nem az unalmas JÓszerepet kell játszanunk, hanem megmártózhatunk a rosszaság hűs hullámaiban is. A The Clue-ban ugyanis egy betörőt alakítunk. Hol is játszódhatna a játék, mint Londonban, az 1950-es években, amikor az egész világon virágkorát élte a bűnözés. A Tökéletes Vonatrablás is ekkoriban történt - azt hiszem. Ideális tehát a környezet ahhoz, hogy megvalósítsuk életünk nagy vágyát, és elraboljuk a Brit Koronaékszereket, melyek segítségével életünk hátralévő részében milliomosként élhetnénk. Addig azonban hosszú út vezet, lássuk hát, hogyan is kezdjünk hozzá.

Vidéki gyerekként érkezünk Londonba, kevés pénzzel, kicsivel több tehetséggel és még több ambícióval. Ez azonban még mind kevés az elinduláshoz. Először is egy szobára lesz szükségünk, ahol az akciókat kitervelhetjük. Ezért menjünk a rendőrségre, ahol ha bejelentjük, hogy ellopták a pénztárcánkat, az a roggyant rendőr ad egy tizest. Ezzel már kivehetünk egy szobát, majd azonnal fel is hívhatjuk anyucit. ő egy barátját ajánlja: forduljunk hozzá, ha megszorulunk. Tegyünk is így, mire ő egy egyszerű betörés fejében ad egy autót, és egy kis pénzt felszerelésre. Most már mindenünk megvan, amivel elindulhatunk, lássuk hát, mi is kell egy sikeres akcióhoz:

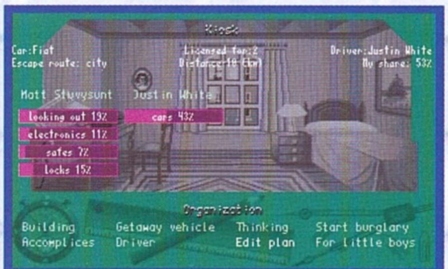
## MOZGÁS, FELDERÍTÉS

- **WALK:** a jelenlegi színhelyen mehetünk be az egyes épületekbe, vagy elsétálhatunk a taxihoz.

- **TALK:** az épp erre lődörgő ismerősökkel beszélgethetünk (kikérdezhetjük általános témákról, tapasztalatairól, munkájáról, rendőrségi priuszáról, valamint - ha bűnöző alkat - munkát is ajánlhatunk neki a következő akciónkba). Betérhetünk a munkahelyükre is, de ott sokkal kötöttebb a társalgás, mint egy Pub-ban, ahol felszabadultabban beszélgethetünk. Lehet, hogy a munkahelyén nagyobb százalékot kér a zsákmányból, mint a szabadidejében.




● A bárokban találkozhatunk leendő társainkkal. A részeget azért ne zargassuk.




● Első akciónkat is gondos tervezés előzze meg!

- **WAIT:** várhatunk (amíg kinyit egy bolt, valaki megérkezik, stb).

- **LOOK** (nem a Skywalker): a helyszínt vagy az erre sétáló embereket nézhetjük meg. Ha egy leendő célépületben vagyunk, akkor itt a következő pontokat láthatjuk:

# THE




● Ebbe a boltba bármikor visszatérhetünk, ha egy kis zsebpénzre van szükségünk.

- *Next Object:* az épületben található tárgyak között lapozhatunk;

- *Previous Object:* szintén;

- *Examine:* a kiválasztott tárgy megvizsgálása. Ha az egy riasztó, akkor azt láthatjuk, hogy mely egyéb tárgyak vannak rákötve, egyébként pedig a (benne tárolt) tárgy becsült értékét, súlyát, méretét és a képét nézhetjük meg;

- *Guard:* ha az épületben van őr, akkor annak az útvonalát vizsgálhatjuk meg;

- *Ready:* kész a vizsgálódás, mehetünk.

- **CALL TAXI** ponttal juthatunk el más helyszínekre.

- **THINK:** gondolkodás mindenféléről.

- *General:* Matt Stuvysunt (tehát a saját) állapotunkról, képességeinkről;

- *Own Cars:* a saját autóinkról olvashatunk (név, kor, teljesítmény és sebesség új korában, értéke, szállítható személyek száma, általános állapota, motor/gumik/karosszéria állapota, maximális teher, feltűnőségének foka - ez a korával, színével, állapotával, valamint azzal van összefüggésben, hogy hány akcióban használtuk már fel. Ha ez a szám 50 körül van, mindenképpen adjuk el és vegyünk egy másikat, különben a tetthelyen valaki emlékezni fog a rendszámunkra, és mehetünk a rács mögé);

- *Friends:* ismerőseinkről általában, a leendő cinkostársainkról (akiknek már ajánlottunk munkát) bővebben olvashatunk itt. Tulajdonságaik és képességeik a következők lehetnek: **HEALTH** (a gyors munkához és meneküléshez kell), **MOOD** (jobban koncentrál, kevesebb áruló nyomot hagy), **INTELLIGENCE** (a bonyolultabb munkákhoz - kasszafúráshoz, riasztókiiktatáshoz - kell, de az akció utáni "felszívódáshoz" sem árt), **STRENGTH** (harcban, zsákmánycipeléskor), **STAMINA** (enélkül pihennie kell az akció alatt vagy áruló

# CLUE!

**BÁR A KÜLCSÍNY NEM A LEGJOBB A JÁTEKMENET LEBILINCSELŐ.**

nyomokat hagy), **LOYALTY** (ha elkapják, beköp-e vagy sem), **DEXTERITY** (kézügyesség, finom munkákhoz és harchoz), **PERSONAL RELATIONSHIPS** (ha ez magas, nem köp be ha elkapják, mert “szeret minket”), **REPUTATION** (nem jó, ha magas, mert akció után nehezen tud elrejtőzni, mindenhol felismerik), **GREED** (nem jó, ha a társ önző), **NERVES** (munkához, esetleg vallatáskor, harckor jól jönnek a kötélidegek), **RECORDS** (szintén nem jó, ha már van priusza). Az adottságok pedig: **DRIVING** (meneküléskor milyen gyorsan tudja vezetni az autót), **LOCKS** (ajtók kinyitása), **EXPLOSIVES** (robbanóanyag kezelése), **ELECTRONICS** (milyen gyorsan tudja átdrótozni a riasztókat), **LOOKING OUT** (“hesszeléskor” jól jön az a bizonyos hatodik érzék), **FIGHTING** (őrökkel való harc).

- **OWN TOOLS**: az eszközeink neve, értéke, a használó sérülésveszélye, az okozott zaj, használatához szükséges egyéb eszközök, felhasználhatósága.
- **BUILDING:** a kiszemelt épületekről olvashatunk, úgymint: **ALARM MARGIN** (maximum ennyi időnk van az akció teljes végrehajtására. Természetesen minél gyorsabbak vagyunk, annál nagyobb az előnyünk a rendőrség előtt), **VALUABLES** (ennyi “zsé” van az épületben), **ESCAPE ROUTE** (menekülési útvonal - a helyes autó kiválasztásához kell; városban a lóerő, autópályán a végsebesség a döntő), **SECURITY** (mennyire védett az épület - riasztókkal, őrökkel, rendőrjárőrökkel. Itt jegyzem meg, hogy ha egy riasztó megszólal akciónk alatt, akkor már hiába menekülünk, mindenképp elkapnak), **RADIO** (adóvevőznek-e az őrök - ilyenkor a mi adásainkat is elfoghatják), **TRAINING OF GUARDS** (őrök kiképzettsége; jó, ha a harcos emberünk ennél jobban tud küzdeni), **MAXIMUM NOISE** (ennél nagyobb zajnál a járőr vagy a szomszédok felfigyelnek; a helyes eszközök kiválasztásához fontos).
- **LOOT:** a zsákmány, amit eddig összeraboltunk.



● Legújabb barátunknak van egy kis beütése.



● Következő célpontunk a Festetics-kastély lesz.

## AUTÓK

A Wellington Roadon van a kereskedő. Itt egyrészt a parkolóban eladhatjuk kocsinkat és másikat vehetünk, másrészt a garázsban a már meglevő kocsinkat festethetjük át, javíttathatjuk részenként vagy globálisan, persze jó drágán - akárcsak az életben. Két-háromszor használt kocsinkat már adjuk el, mert hiába festegetjük, javítgatjuk, úgyis túl feltűnő marad. Ezt a százalékot egy új járgánynál is nézzük meg, mert egy Jeep vagy egy Jaguár már alapjában szemet szúr.

## ESZKÖZÖK

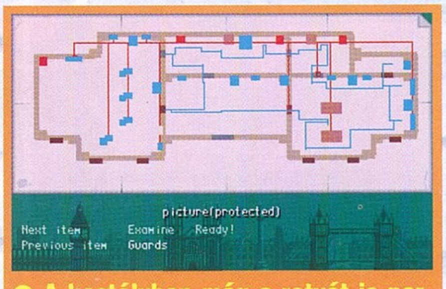
Ezt a boltot a Watling Streeten találjuk. Itt vehetünk egyre modernebb felszerelést, megnézhetjük azok használhatóságát, zajszintjét, valamint hogy milyen tudás és egyéb kellék kell a használatukhoz. Ne felejtsük el a kellékeket is megvizsgálni, mert egy fúró hiába csendes, ha a generátor hangjától a fal ledobja a vakolatot. Azon viszont ne ijedjünk meg, hogy eleinte csak álkulcsokat lehat kapni, mert mire kelleni fog, meg lesz a lángvágó is. Egy viszont nagyon fontos: kesztyűt vegyünk először, különben a nyomozók azonnal kiderítik, hogy mi voltunk az “ismeretlen tettesek”. Ugyanígy a cipő és a maszk sem árt. Mindent csak egyszer kell megvenni, mert az akció alatt azt minden társunk használja (még a kesztyűt is).

## AZ ORGAZDA

Több is van belőlük. Mindegyik egy-két dologra specializálódott (szobrok, képek, ételkülönlegességek, pénzmosás), értelemszerűen azoknál több pénzt kaphatunk az áruért, mint a többieknél. Nem árt körbenézni egy-egy rablás után, mert egy rossz üzlettel sok haszontól maradhatunk el egy-egy értékesebb műtárgynál.

## A KIFIGYELÉS

Ahogy egyre több betörést követünk el, újabb és újabb lehetőségek merülnek fel a következő akcióhoz, míg végül a múzeumokon, bankokon keresztül el nem jutunk a Towerig, ahol a koronaékszereket őrzik. Egy-egy ilyen helyszínt az akció előtt nem árt figyelni, azonban ekkor mi is egyre gyanúsabbak leszünk. 50 %-ig azonban mindenképpen ki kell figyelni a helyet, hogy elkezdhessük tervezni a betörést. Ahogy egyre több időt töltünk a bokrok között lapulva, egyre pontosabbak lesznek az adataink az épületről, az őrökről és a szajréról. Behatolva a LOOK pontnál leírtak szerint tájékozódhatunk, de csak annak arányában látjuk az alaprajzot, hogy hány százalékig figyeltük ki a helyet - 50%-nál csak a belső tér felét láthatjuk.



● A kastélyban még a retyót is percenként ellenőrzik.

## A TERVEZÉS

Hotelszobánkban, csendes magányunkban alakíthatjuk ki a terveket, a társakat telefonon szervezhetjük be, ha eddig még nem tettük meg. Beállíthatjuk a célépületet, a menekülőautót, annak vezetőjét, valamint elolvashatjuk a saját részesedésünket, az útvonalat és annak hosszát. Új tagokat is vehetünk fel, régiek helyett is, de maximum annyit, hogy velünk együtt elférjenek a kocsiban. Ezután elkezdhetjük magát a tervezést. Itt az eddigi, félbehagyott terveinket változtathatjuk meg, folytathatjuk, vagy kezdhetjük teljesen elölről is. Embereink mozgását, cselekvéseit itt kell minden részletre figyelve beállítanunk, mert a betörés alatt már nem változtathatunk. Minden cselekvés után nézzük meg a kis órát, amely másodpercre bontva mutatja az eltelt időt. Nagyon fontos, hogy az egyes tárgyakat csak akkor mozgassuk, ha biztos, hogy egy társunk már kikapcsolta a riasztót. Ehhez várnunk kell néha, ilyenkor ácsoroghatunk egy bizonyos ideig vagy addig, amíg a másik nem üzen rádión. Minden eszköz mellett elolvashatjuk, hogy az aktuális zár kinyitásához mennyi időre van szükségünk. Az őröket csak hátulról lehet eredményesen elnémítani, mert szemből észrevesz és riasztja társait. Az akciónak akkor van vége, ha mindenki visszatért a kocsihoz. Aki épp nem mozog vagy szerel, az pihen és figyel. Ha kész vagyunk, a hotelszobában alhatunk egyet vagy kezdhetjük a végrehajtást. Ekkor már csak az azonnali menekülés az, amit választhatunk, egyébként minden a terv szerint halad majd. A meneküléskor a kocsi sebessége a vezetőtől tügg, ha a fekete pont (a zsaruk kocsija) utolér, akkor kampó.

Valójában a játék nem a leglátványosabbak közül való, zenéje sem túl jó (azért nem rossz), de a története annyira lebilincselő, hogy összességében az év játéka címre esélyes játékká válik a program. Mindenképp próbáljátok ki Ti is az Erő Sötét Oldalát!

**Ancy**

**576 KByte ÉRTÉKELŐ**

**THE CLUE** — KIADJA: NEO/KOMPART

| | |
|---|---|
| grafika | 5/10 |
| hang/zene | 6/10 |
| kezelhetőség | 9/10 |
| kihívás | 9/10 |

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **88%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 2MB HD: 6MB VIDEO: VGA CPU: 286 CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

1. rész

Első látásra csúnyácskának tűnhet a játék, de a játékos hamar rájön, valójában mennyire részletdús, egyéni a DreamWeb világa.

# DreamWeb

SZEX, BRUTALITÁS, misztikum szigorúan csak 18 éven felülieknek!!!

Álmaidban az Álomhálóra utazol, mely nem más, mint egy tudatalatti szövetség, melynek mindenki tagja - akarva, akaratlanul. Az Álomháló irányítja mindannyiunk életét, cselekedeteit. A hálót hét ember akarata, hangulata, érzése, indulata formálja. Ha egyikük meghal, más lép a helyébe, saját egyéniségével azonnal átformálva a szövevényt. És most mind a heten a Gonosz szolgálói lettek. Ha továbbra is náluk marad az irányítás, az káoszba döntheti az egész világot. A Háló őrzői egy embert választottak ki, hogy megóvja, megtisztítsa a világot a veszélytől. Ryant. Téged.



Gondoltam a hosszú távú biztonságra, ezért pénzemet lézerfegyverbe fektettem...

A Dreamweb egy olyan jövőbeli világot fest le, melyben az emberélet egy lyukas garast sem ér, állandó savaseső szemerkél és a zavarodott emberek zsebükben marokra fogott pisztollyal, lehajtott fejjel sietnek az utcákon. A játék 100%-ban a realitások talaján él, nem véletlen, hogy 18 éven aluliaknak igencsak nem ajánlott. Itt igazi vér folyik szinte percenként, fejek robbannak darabokra, szeretkezések és gyilkosságok követik egymást az izgalmas zűrzavarban.

A mellékelt táblázatban láthatjátok az irányítást, mely példásan egyszerű és mégis szinte végtelen lehetőséget kínál, hiszen több száz tárgyat, szereplőt vizsgálhatunk meg, beszélhetünk velük, használhatjuk őket. Minden tereptárgyat részletesen megvizsgálhatunk a szép számú helyszínen.

A játék nagy segítsége a Network, mely egy számítógépes hálózat hírekkel, levelezéssel, időjárásjelentéssel valamint cartridge-okkal, melyeket a helyszíneken elszórva találhatunk és melyek értékes információkat tartalmazhatnak. A cartridge-ot a konzolba kell behelyeznünk, majd a monitort használva beléphetünk a hálózatba. Itt a következő utasításokat adhatjuk ki:

- **LIST**: a file-ok kilistázása. A **LIST**+filenév kombináció is használható, akárcsak a **LIST CARTRIDGE**.
- **READ**: a file-ok szövegét olvashatjuk így el.
- **LOGON**: ha névre szóló üzeneteink vannak, ezzel adhatjuk be személyes kódunkat (pl LOGON RYAN, majd a jelszónk). Enélkül csak az általános adatokat (hírek, időjárás) olvashatjuk el.
- **KEYS**: azokat az kódokat irja ki, amelyekbe beléptünk (pl PUBLIC, RYAN)
- **HELP**: értelemszerű.
- **EXIT**: ez is.




Clint Eastwood forog a sírjában. Ilyen lassú reflexeket!

Ennyi mellébeszélés után lássuk a küldetéseket, legalábbis az első kettőt. A folytatás a következő számban lesz.

**Idézetek Ryan naplójából:**

“Edennél ébredtem, egy újabb lidérces álom után. Ő szerencsére nem ébredt fel, ezért nem is zavartam. Inkább fogtam a tárcámat (Vallet), a mikrosütőből pedig előhalásztam a kulcsot (nem emlékszem, hogy került oda. Lassan tényleg megőrülök). Lementem a lifttel, majd a garázsban megragadtam a fogót és a csavarhúzót. Elmentem Sparky vendéglőjébe, ahol az a hájfej közölte, hogy ki vagyok rúgva. Amikor azonban rámnézett, elakadt a szava. Nem lehettem valami szép látvány, nagyjából úgy nézhettem ki mint ahogy éreztem magam. Valami emberség-foszlány még lehetett Sparkyban, mert mégsem rúgott ki, sőt egy kis előleget is nyomott a hitelkártyámra. Beszéltem a bárpultnál ülő emberrel, aki elárulta David Crane, a híres rockénekes hoteljének nevét - ő lesz első áldozatom. Elindultam hazafelé. Még jó, hogy a tárcámban egy cédulára felírtam az ajtóm kódját (5106), mert bizonyisten elfelejtettem. Otthon elolvastam az összes cartridge-ot, amit csak a hatalmas rendetlenségben találtam. Az egyiken megtaláltam Louis és Eden ajtajának kódszámát is, valamint Louis címét. Felkaptam a kést az ágyamról, és irány Louis. Itt valami állat egy ostorszerű fegyverrel elkábított. Ez még semmi, de a cipőmet is elvitte. Hát itt már mindenki megőrült? Miután magamhoz tértem, bevonszoltam magam Louishoz, aki épp a retyón trónolt. Valahogy illett is a személyiségéhez ez a hely. Ez nem akadályozott meg abban, hogy elcsórjam a cipőjét. A haver nem kapta fel a vizet, sőt beajánlott egy bárba, ahol olyan sűrű alakok mozognak, akik biztosan tudnak segíteni - mármint szerezni egy pisztolyt. A belépőkártyát a konyhabútor fiókjából (Unit) találtam meg. A Pool Hallnál az asszisztenssel beszélve megdumáltam, hogy beengedjen Louis kártyájával. A csapos elirányított egy hátsó szobába, ahol a fejes ült (a kód 5222). Tőle vehettem végre meg a fegyvert.




Khm... Hölgyem, Uram! Zavarhatok egy pillanatra?

Irány a Regency Hotel. Az itteniekkel beszélve megtudtam, hogy Crane a legfelső emeletet bérelte ki, ezért kivettem az alatta levő emelet egyik luxuslakosztályát. A kapott kártyát a liftben használva már meg is érkeztem az emeletre. Itt először is felvettem a baltát a tűzcsap mellől, majd a liftben a kés segítségével kikapcsoltam a vezérlést (lefeszítettem az irányító fedelét, majd elvágtam a vezetéket). Mikor a lift már mozgásképtelen lett, felmásztam a kapaszkodókon a tetejére, majd a baltával kifeszítettem az ajtót. Belépve Crane lakosztályába, a Walkmanozó őr nyakába vágtam a baltát (ezzel a másik lövését is szerencsésen kikerültem), majd amíg a fegyveres megpróbált újratölteni, hidegvérrel fejbelőttem. A hálószobában végre megtaláltam Crane-t, aki épp utódok nemzésével foglalatoskodott. Jöttömre alkalmi partnere



Kettes kamera: közelíts a vértócsára!

## A KÉPERNYŐ FELÉPÍTÉSE:

**1** Inventory. Kabátunkra mutatva léphetünk be ide. Ryan összesen harminc tárgyat vehet fel, melyek között az 1-2-3 pontokkal lapozhatunk, tizesével. A tárgyat bal kattal tudjuk mozgatni (eldobni vagy helytakarékosságból bele rakni egy másik, tárolásra alkalmas tárgyba), jobbal pedig használni. Ilyenkor vagy automatikusan alkalmazzuk, vagy azt is meg kell jelölnünk, hogy melyik másik tárgyunkon akarjuk használni.

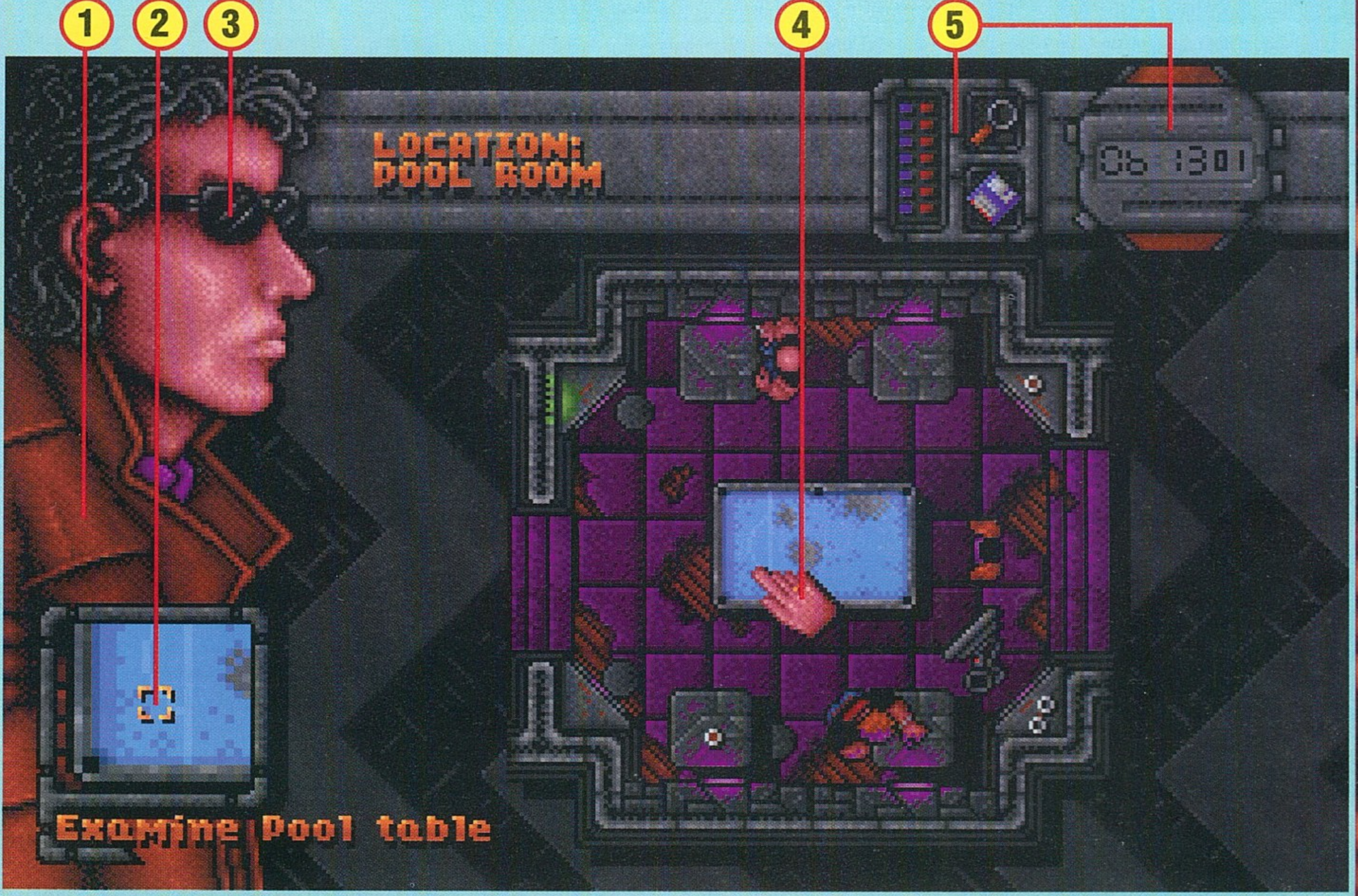
**2** Zoom-képernyő. Itt a játéktér egy kinagyított darabját láthatjuk, ahová a kéz éppen mutat. Így sokkal könnyebben vehetjük fel, vizsgálhatjuk meg az apróbb tárgyakat.

**3** Szem. Saját szemünkre mutatva egy általános leírást kapunk a helyszínről, röviden körbenézünk. Nem túl fontos. Ha feltesszük a napszemüvegünket, sokkal coolabban nézünk ám ki!

**4** A fő játéktér. Itt egy kezet mozgatva mehetünk oda tárgyakhoz, megvizsgálhatjuk azokat, ki-be csukhatjuk őket (pl. CD-lemezjátszók, Network-masinák). Emberekre kattintva a jobb felül megjelenő képükre mutatva beszélhetünk is velük. Ha egy tárgy megvizsgálásakor annak képe is megjelenik a leírása felett, akkor arra kattintva el is helyezhetjük inventorynkban.

A játéktér egyébként felülről mutatja az eseményeket.

**5** Opecációk. Itt a lemezműveletekhez férhetünk hozzá, valamint itt kapcsolhatjuk ki-be a kis, kinagyitott képernyőt, mely megkönnyíti a helyszínek tárgyainak kezelését. Ha felcsatoltuk óránkat, akkor az időt is itt láthatjuk.




az ágy alatt keresett menedéket, így nem is kellett rá feleslegesen pazarolnom a töltényt, azonnal kinyírhattam Cranet egy jól irányzott mellkaslövéssel. A benne lakozó energia kiszabadul, majd belémszállva elrepített az Álomhálóra, ahol már vártak megbízóim, a Háló Őrei. Meg is adják következő célpontomat, Sterling tábornok személyében. Felvettem a kristályt, megkerestem a tábornokhoz tartozó ajtót, majd a kulcsot használva visszateleportáltam a valós világba.

Felébredve hazamentem, ahol valami nyom után kutatva elolvastam a híreket. Megtudtam, hogy a tábornok a hatos tévéstúdióban lép ma föl, mert interjút ad. Ide ellátogatva azonnal egyértelmű lett, hogy valami hátsó bejáratot kell keresnem, mert a főkapunál




● Hm. Tehát ezért volt itt az a megtermett testőr.

csak úgy hemzsegtek a katonák. Szerencsém volt, mert hátul csakugyan nem volt senki, csak egy öreg éjjeliőr. Ő se sokáig, mivel azonnal meghalt, mikor fegyveremmel az orra és a szája között egy öklömnyi lyukat lőttem a fejébe. Ezután már csak a görcsbe rándult ujjai között kellett átkapcsolnom egy táblán néhány gombot, és máris kinyílt a hátsó ajtó. Beléptem. Egy brosúrán akadt meg a szemem, amely alatt egy takarítófiú belépőkártyájápillantottam meg. Hirtelen ötlettől vezérelve befutottam a retyóba, ahol a takarítókellékeket tárolták. Egy dobozt pillantottam meg a falon, melyből (tetejének lecsavarozása után) egy biztosítékot nyertem ki. Elsurrantam egy másik fülkébe, melyben egy létra vezetett az emeletre. Pont a stúdió fölé jutottam, az állványok alatt magát a tábornokot pillantottam meg. Egy gyors mozdulattal kicseréltem a daru irányítópaneljének kiégett biztosítékát az előbb talált jóra, majd a darun lógó ládát a tábornok fejére ejtettem. A spriccelő véren át látomásom volt - a többi áldozatomat láttam, egy felrobbanó embert, egy leszakadt kezet, egy nőt, akinek a lábai helyén véres csonk lógott csak és azért könyörgött, hogy öljem meg...”

Eddig tartott a jegyzet, melynek többi részét írásszakértőink már vizsgálják. Amint többet tudunk a fejleményekről (a következő számban), azonnal továbbítjuk olvasóink felé.

*Ancy*

### 576 KByte ÉRTÉKELŐ

**DREAMWEB** — KIADJA: **EMPIRE**

| | |
|---|---|
| grafika | ■■■■■■■■□□ |
| hang/zene | ■■■■■■■■□□ |
| kezelhetőség | ■■■■■■■■□□ |
| kihívás | ■■■■■■■□□□ |

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **88%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 1MB HD: 20MB VIDEO: VGA CPU: 386 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

# BLACKTHORNE

## LÁM, LÁM - NEM KELL AHHOZ CSODAGÉP, HOGY EGY JÓT JÁTSSZUNK!




A TUUL évszázadokig egy békés világ volt - addig, amíg csak egy emberi faj éldegélt a bolygón. Az uralkodójuk egy hatalmas sámán volt, akinek a legendák szerint minden fellelhető tudás a kezében összpontosult. Az uralkodói pozició évszázadokon keresztül apáról-fiúra szállt, generációkon keresztül, töretlenül. A sorozat 99. évében azonban fiúikrek születtek, így kétségessé vált a trón további sorsa. A varázslók több tucatnyi tesztnek vetették alá a gyermekeket és rövidesen világossá vált, hogy az ikrek teljesen azonos képességűek. Egy napon az apa útra kelt, hogy egy utolsó feladatot adjon a fiúknak - ennek színhelyéül a Szomorúság Sivatagát választotta. A fiúk három nap múlva tértek vissza és két drágakő volt náluk: egy világos, egy sötét. Az apa már nem jött vissza - meghalt, és a testéből keletkezett a két kő. Az ő összes tudását rejtették a gyémántok, melyek közül a fiúk kiválasztották a nekik tetszőt. Ennek a döntésnek a következményét TUUL örökké érezni fogja.

Ettől a naptól kezdve TUUL két különböző populációra bomlott. Sokan a Világoskövet választó fiút követték és a sivatagtól északra fekvő területeken alapítottak királyságot, melyet ANDROTH-nak neveztek. A többiek a Sötétkő birtokosával tartottak a sivatagtól délre és felépítették Ka'dra'suul városát. Androth virágzott, és az emberek gyönyörű parkokkal és terekkel vették körül az éltető energiától vibráló követ. Ka'dra'suul más utat választott: ők a katakombák mélyére, a hatalmas kastély termei alá rejtették a követ. Lassacskán azonban ez a gyémánt is kifejtette hatását - az emberek fizikai és lelki változásokon estek át és egy idő után egy teljesen zord faj alakult ki belőlük. Szerencsére a hatalmas sivatag miatt a két nép egyátalán nem érintkezett egymással. Egy napon azonban a Sötétkő energiája, amit XANDRALITE-nak hívtak, elkezdett kiapadni. A démoni Sötétkő nem adott többé elég anyagot a fűtéshez és világításhoz.

Egy fiatal harcos, névszerint SARLAC maga mellé állította az embereket és ANDROTH ellen prédikált. Azzal lázította társait, hogy az ott élők igazságtalanul élvezik a Világoskő áldásos hatását. SARLAC rövidesen hatalomra jutott, befészkelte magát a hatalmas Árnyék Rejtő kastélyba, és seregeit ANDROTH leigázására vezette. A békés város védtelen lakói hamar áldozatul estek Sarlac hordáinak. Arra kényszerítették őket, hogy saját bányáikban dolgozzanak és táplálják a kihűlőfélban levő Sötétkövet. Még a háború kezdetekor Vlaros király fontos lépésre szánta el magát - varázslás úton elküldte fiát a Földre, hogy magasszintű katonai kiképzést kapjon. Vele volt a Világoskő, amellyel akkor kell majd visszatérnie, ha képes lesz népének felszabadítására. Húsz év után megszólalt Kyle Blackthorne emlékezete - a szuperharcos visszatért saját világába! Galadril varázsló elteleportálta őt a bányába, ahol a fiú elkezdhette felszabadító küldetését...

## NÉZZÉTEK MEG A KÉPEKET - HÁT NEM IMÁDNIVALÓ?




Barátságos mosolyt kérek!



Volt kapu, nincs kapu




A távirányítható bomba haszna




Ide kell a lebegőgép

### TRIED IT, LIKED IT, LOVED IT
**(Megpróbáltam, megtetszett, megszerettem)**

Az INTERPLAY programozói úgy gondolták, hogy az igazi NAGY JÁTÉKOSOK talán még nem felejtették el, hogy milyen nagyszerű is egy vérbeli akció-kalandjáték. Egy olyan, aminek rabul ejtő meséje van, izgalmas, kemény, könnyen kezelhető - olyan, mint sok játék volt ANNAK IDEJÉN. Nem kell hozzá CD lejátszó, nincs benne renderelt 3 dimenziós csodaszáguldás, nincsenek nyakatekert joystickrángatások. Csak a hős, pár fegyver, több ellenfél és egy jókora labirintus. **IMPOSSIBLE MISSION+FORT APOCALYPSE+ COMMANDO= BLACKTHORNE.**

### TOVÁBB IS VAN, MONDJAM MÉG?

Tényleg nehéz mit írni erről a csodálatos játékról, hiszen aki a képek alapján nem izgul be, azt nem is akarom meggyőzni. Fehér atlétatrikós hősünkkel 5 különálló helyszínt kell bejárni, melyek igen szerteágazó labirintusoknak felelnek meg - létrákkal, szakadékokkal, kapaszkodókkal. Fegyverünkkel akár hátrafelé is lőhetünk, futhatunk, védekezésként beállhatunk az árnyékba és akár bukfencezhetünk is. Néhány eszközt is felhasználhatunk (némelyiket újra is!), kulcsokat, bombákat, lebegőkészüléket, mindezeket egy menüből kiválasztva, rém kényelmesen. A tesztet a PC-s verzió előzeteséről készítettem, amelyben csak az első helyszínt lehetett bejárni. Körülbelül az újság megjelenésének hetében már a 17 pályás SUPER NINTENDO és MEGADRIVE változat is kapható lesz, a PC-vel együtt. A grafika semmiféle nagy attrakciót nem tartalmaz, de az én ízlésemnek mégis 100%-osan megfelel. Higgyétek el, ennél több nem kell egy játékhoz sem - mégsem a 32/64 bité a világ!

***Martin***






A 10. évfordulóját ünneplő **Computer Karácsony** szeretettel várja a számítástechnika megszállottjait **1994 december 10-11-én a Közszolgálati Szakszervezetek Szövetségének Székházában (Budapest, VIII. ker., Puskin utca 4.)!** Szenzációs programokkal, óriási vásárlási akciókkal, aktuális kérdésekben illetékes meghívott szakértőkkel, bemutatókkal, világpremierekkel várunk mindenkit.

**Belépő: 70 Ft (felnőtt), 40 Ft (gyermek, nyugdíjas, katona).**

**NYITVA: 9-19 óráig**

*Mi is ott leszünk!*

---

## THE PARTY '94

**December 26-31-ig Dániában, Herningben kerül megrendezésre az év legnagyobb Amigás, PC-s, C64-es demo party-ja kb. 4000 résztvevővel a világ minden tájáról, fantasztikus versenyekkel és programokkal.**

**Most te is ott lehetsz!**

**Az utazással kapcsolatos információk és jelentkezés: 185-75-75 (Petroff).**

---

**Az 576 KByte keres hazai illetve külföldi terjesztésre igényesen elkészített számítógépes játékokat (C64, Amiga, PC)!**

**Demokat, referenciákat az újság címére várunk (1389 Budapest, Pf.: 132).**

**Ne szalaszd el a LEhetőséget a FELemelkedésre!**

---

## NYEREMÉNYESŐ

**Az előfizetési Szuper Akció tovább tart 1994-ben is!**
**Ha 1994 december 20-ig legalább fél évre előfizetsz az újságra és Fortuna is melléd szegődik, a januári sorsoláson egy SEGA MEGADRIVE-ot és hozzá tetszőlegesen kiválasztott SEGA játékot nyerhetsz a budapesti, győri vagy pécsi 576Kbyte Shop választékából.**
**A sorsoláson a törzselőfizetőink is részt vesznek.**

---

# Megrendelő

E L Ő F I Z E T É S = B I Z T O N S Á G

**Kedvezményes előfizetési díj:**

- ❑ **negyed évre: 600,–**
- ❑ **fél évre: 1.200,–**
- ❑ **egy évre: 2.400,–**

**Megrendelem az 576 Kbyte című lapot ___ példányban**

**Megrendelő neve:** ____________________

**Címe:** ____________________

**Irányítószám:** ____________________

**Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.**

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

576 KByte

**COMGAME GM**
1389 Budapest,
Postafiók 132.

# APRÓHIRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rublikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

**HIRDETÉSI ÁRAK:**

**Magánszemélyeknek:** az első 5 sorig 240,– Ft + 25% ÁFA = 300,– Ft minden további sor 100,– Ft + 25% ÁFA = 125,– Ft

**Közületeknek:** az első 5 sorig 480,– Ft + 25% ÁFA = 600,– Ft minden további sor 200,– Ft + 25% ÁFA = 250,– Ft

**GÉPTÍPUS:** ❑ PC ❑ C64 ❑ AMIGA ❑ EGYÉB

**ROVAT:** ❑ CSERE ❑ KERES ❑ KÍNÁL

**OPCIÓK:** ❑ VASTAG BETŰ (+50% FELÁR) ❑ INVERZ (+50% FELÁR) ❑ AMIGA (+50% FELÁR)

# A P R Ó

## AMIGA KÍNÁL

● Amiga 500 plus 5.25 drive-val + 100 db lemez fele 3 M, modulátor, CD32 gép + Microcosm, Diggers, Oscar játékok. Daneluszki Zsolt 4400 Nyíregyháza, Rajk László u. 38.

●Commodore A500 (V 1.3, 1 MB), színes sztereó monitorral, 50 db lemezzel, olcsón eladó. Érd.: 4482 Kótaj, Ady E. u. 25. (délután 4-től ) vagy írj levelet.

● **Sürgősen eladó! Egy Vortex Golden Gate 25 MHz 80386 SX-AT emulátor Amiga2000/ Amiga3000 floppy disk controllerrel. Irányár: 25.000 Ft. Dobó Balázs 1115 Bp. Frankó u. 12/b. II/7. Tel.: 1-622-597.**

● A500, 500 + , 600-hoz 40 MB HD+ 8 MB SIMM-RAM bővítőhely sürgősen eladó. Ár: megegyezés szerint. Tel.: (77)-381-893., hétvégeken. EMAIL: h 430827@stud.u-szeged.hu.

● Eladó Amiga2000 + KS.20 + 2 MB RAM A2091 + 50 MB HD + 2 db floppy + 2 db Mikrojoy + 300 lemez + Philips monitor. Irányár: 82.000 Ft. Korom Mihály 1037 Bp., Bécsi u. 281.

● Amiga CD32 + 7 játék eladó. (Pl: Wing Commander, Myth) Ár: 38.000 Ft Érdeklődni lehet az 1651-621 telefonszámon. Kroó Balázs

● Amiga1200 sürgősen eladó. Kérésre extrák: hangdigi, midi interface, lemezek. Irányár: 44.900 Ft. Érdeklődni: Szödényi István 2100 Gödöllő, Haraszti köz 6.

● Eladó: jó állapotban lévő A500, 1 MB, színes monitorral, lemezekkel, Action Replay kártyával, joystickkal. Irányár: 52.000 Ft. Énisz Tamás Tel.: 06 37 388-284.

● Eladó Amiga 500 (1 MB) + TV modulátor, Bootselector + Chip/Fast RAM átkapcsoló + 20 db lemez. Ára: 28.000 Ft. Érdeklődni: 1899-064 Nyeste Jánosnál vagy személyesen 1042 Budapest IV., Virág út 31. IX/56. Kocsis Sándornál.

● Amiga 500, 1 MB RAM, modulátor olcsón eladó. Vennék A1200-at. Cím: 2400 Dunaújváros, Hajnal u. 4. 2/5. Tel.: 06-25-311-803 munkaidőben (Vörös Ágnes).

● Amiga 600 eladó játékokkal, Joystickkal, szakirodalommal, Philips monochrom zöld monitorral 28.000 Ft-ért, külön-külön is. Érd.: Oláh Zsolt 2363 Felsőpakony, Csokonai u. 39.

● Eladó: 1 db Amiga 1200-as 40 MB-os Winchesterrel + játékok, egér , joy, 1 db Philips monitor. Érd.: Radván Tamás 6090 Kunszentmiklós, Rigó u. 6/A. Tel.: 76/351-686.

● Eladó A500 (1M RAM, 1.3/2.0) + 1084s monitor + külső drive + 2 M külső Fast RAM + lemezek és egyéb kiegészítők. Érd.: Nagy Péter 262-45-11/235-ös szoba (az esti órákban).

● Amiga 500 plus (2.0, 1MB), Winchester (45 MB, 8 MB bővítő, 2 MB RAM), külső 3,5' drive, 200 lemez prg., TV RGB kábel, Joy eladó. Dömötör Lajos Kecskemét, Tölgyfa u. 9/A.

● Eladó: Amiga 500 (V 1.3, 1MB) + 80 MB Winchester + TV modulátor + kb. 100 db lemez box-szal + újságok. Egyben kb. 50.000 Ft. Tel.: 06/22/368-921.

● Eladó Amiga 500 1,5 MB RAM, TV modulátor, felhasználói lemez,egér. Ugyanitt eladó C64 magnóval. Cím: Varga Szabolcs 8800 Nagykanizsa, Kőrisfa u. 87.

● Eladó Amiga 500 (1 MB), 1200-as egér, 3 db joystick, 50 lemez, TV modulátor. Ár: 38.000 Ft. Cím: Horváth Gábor 2600 Vác, Vám u. 10. 5/2.

● Eladó Amiga 500 1. MB + külső drive, 1 db joy, 60 db lemezzel és lemeztartóval. Ára: 47.000 Ft. Érdeklődni 17 órától 271-5588 számon.

● Amiga CD32 2 hónapos 2 lemezzel, garanciával 28.000 Ft-ért eladó. Tel.: 13-10-891 Kövesdy Zoltán.

## C64 KERES

● Vennék C-64-est Floppyval, monitorral! Eladó: C +4-es magnóval, sok játékkal. Cím: Fejér Gyula 5008 Szolnok, Pollack M. út 11. Csere esetén ráfizetek.

## C64 KÍNÁL

● C-64-es + 1541-es floppy, 2 db magnó, 1 db 1001-es floppy sürgősen eladó olcsón. Programokkal és könyvekkel együtt. Cím: 5650 Mezőberény, Újtelep u. 9. Maléth József.

● Eladó egy C64 + magnó + 4 db joystick + kazetták + zöld, hang nélküli Reuters monitor. Irányár: 12.000 Ft. Tóth János Tel.: 284-19-99.

● Eladó C64 + 3 joy + floppy + magnó + printer + sok játék. Érd.: Márton Ferenc 4400 Nyíregyháza, Kiss Ernő út 44-46. fsz.5.

●C64 + 1541 Floppy + magnó + TV + 2 db joy + 150 játék + szakirodalom eladó. Érd.: 1610-230 csak hétközben (4-ig) vagy Budaörs, Szivárvány u. 3. 10. 99.

● Eladó C128 + 1541 Floppy + magnó + C64 és CPM játék + felhasználói prg. + kazetták + szakirodalom. Cím: Túróczi Odett 5142 Alattyán, Szent István tér 3. Ár: csak 20.000 Ft.

● Eladó C64/II. + 1541/II. + Action Replay V 7.0 + Orion monitor + MPS 1000 nyomtató + 2 joy + 1351 egér + 100 lemez felhasználói és játék programok + szakirodalom. Ár.: 47.000 Ft. Érd.: Vágási Levente 2094 Nagykovácsi, Kossuth Lajos u. 87. (délután).

## PC KÍNÁL

● Eladó 386 DX-40 2MB RAM 20MB HDD, 1.2 MB FDD, mono SVGA monitor, mikrokapcs. bill., kijelzős mini torony, mouse + pad. Ár: 52.000 Ft. Ziman Péter Szob 27/370-111.

● Eladó egy Maxtor 210 MB-os Winchester sok új játékkal megkímélt állapotban. Cím: Elek Vidor 6400 Kiskunhalas, Székely u. 5/b. Tel.: 322-919.

● **Eladó 286 AT, 12 MHZ, 640 KB RAM, SVGA monitor color , 12 MB FDD, 42 MB HDD. Adlib + egér + joy + sok játék. Ár: 41.000 Ft. MD.játékok cseréje érdekel, megegyezünk! Tel.: 189-3848.**

● Sürgősen eladó: 200 üres lemez, Powersound 2.7-es hangkártya, Mitsumi CD ROM drive. Cím: Dobay Csaba 7632 Pécs, Littke J. u. 2.

● Eladó egy két hónapos 386 DX-40 alaplap + koprocesszor (ára: 12.000 Ft) és 8 db Simm RAM (ára: 8.000 Ft). Cím: Ács Ferenc 1031 Budapest, Nánási út 19.

## EGYÉB KERES

● Keresek C128-as géphez CP/M (V 3.0) rendszerlemezt, Jane szövegszerkesztő programot ( program + Help disc) valamint bármilyen más programot. Tel.: 292-1773. Tamás Tamás (délután).

● Atari Portfolio tulajdonosok jelentkezését várom. Programok, tartozékok érdekelnek. Tel.: 112-4278/17-456. Cím: Bóné József 1039 Budapest, Pünkösdfürdő u. 38.

## EGYÉB KÍNÁL

● Eladó 1 db NES két játékkal (Joker Returns, Mario Bros 1). Cím: Ambrusz Csaba 4400 Nyíregyháza, Sipkay Barna út 1. Tel.: 318000. Érdeklődni este 6 óráig.

● 1541-PC adatátviteli kábel (Commodore 64 emulátorhoz) 3.200 Ft-ért megrendelhető. Tel.: (06-1) 1351-289. (16-20 óra között) Minden jog fenntartva!

● Eladó Aladdin kazetta SEGA Megadrivehoz. Ár: megegyezés szerint. Érdeklődni: Barna Tibor Tel.: 116-9942 este 7 után.

● Eladó egy Game Gear jó állapotban, adapterrel, '94-es téli olimpiával. Irányár: 17.000 Ft. Tel.: 1407-130 délután 17 órától.

● Eladó SEGA MD kazetták és elcserélhető. Aladdin 6500 Ft, Street of Rage 4000 Ft, Alien Storm. Potyondi András 9321 Farád, Szondi u. 1.

● Eladó Master System 2, két irányító és kazetták. Érdeklődni: Tel.: 06/35/367-057 4 óra után. Cím: Ragács András 2646 Drégelypalánk, Petőfi út 9.

● Eladó SEGA Megadrive II. 15.000Ft. Játékok: Jurassic Park 3.500 Ft, Aladdin 5.000 Ft, Sonic 2 1.500 Ft. Game Boy 5.000 Ft, játékok 1.500 Ft. Tel.: 52/361-910.

● Eladó SEGA MD fél év garanciával + 2 joy + Sonic 1, 2, 3 + Columns + Hang-On + Italia 90. Ár: 35.000 Ft. Fogarasy Zsolt Tel.: 06/30/410-342 este.

● Eladó Nintendó alapgép + 4 joystick + négyes elosztó + 5 játék: S.Mario Bros 1 és 3, Tetris,* Tennis, World Cup. Irányár: 26.000 Ft Tel.: 62/487-680 (18 órától)

● Super Nintendo + tartozékok + 1 pad + 5 db toplistás program eladó 33.000 Ft-ért. Cím: Laskai Sándor 1204 Bp., XX. Tátra tér B/2. 4.lh. fsz.3.

● Eladó 1 db Super Nintendo + 1 joypad + Mortal Kombat 2 (PAL) + 1 konverter. Ára: 35.000 Ft. Cím: 2030 Érd, Emőke u. 1/b. Bielik Krisztián Tel.: 06/23 366-330 csere is érdekel.

● 1 éves, jó állapotban lévő Game Boy + Populous játék és SEGA Megadrive játékok (Ariel, Toki, Tazmania, Risky Woods) eladók. Tel.: 2200901 Varga Tamás.

● Eladó: egy SEGA Game Gear két játékkazettával Sonic 2, Sonic Chaos. Irányár: 15.000 Ft . Érdeklődni az 1-663-625-ös telefonszámon délután.

● Eladó Super NES kazetták Gun Force 3500 Ft és Krusty's Super Fun House 3500 Ft-ért. Érd.: Nuszer István 4029 Debrecen, Csapó u. 87.

● Game Boy + 8 db játék (W.Cup- Duck tales - Tetris - Turrican - Jetsons - Looney Tunes - Naili Scales - Top Gun) eladó. 25.999 Ft. Kovács Tamás 8500 Pápa, Vajda P. ltp. 22.

● Eladó SNES-re Street Fighter 2 Turbo, Mortal Kombat, Zelda, WWF Royal Rumble, Final Fight, Street Fighter 2. + tippek, kódok SNES-re. Tel.: 274-21-95.

● Eladó 4 db SEGA Game Gear játékkazetta. 2500 Ft/db. Donald Duck, Psychic World, Sonic 1-2. Laurinyecz Zoltán, 5540 Szarvas, Széchenyi u. 15. Tel.: 66/313-042.

● Eladó Megadrive-ra Street Fighter II. (SCE) + Universal adapter (USA - Japán) 9.000 Ft-ért. A játék külön is 7.500 Ft-ért. Harcos Gábor, 8100 Várpalota, Veszprémi út 6. Tel.: 88-372-359.

● Eladó SNES-hez: Super Star Wars, Mortal Kombat, Final Fight, Street Fighter II., Super Ghouls in Ghosts, AM.rendszerű: Aladdin, Super Mario World. Tel.: 37373131.

● Eladó NES alapgép + 4-es elosztó, 2 db joystick + 3 játék Super Mario, Tetris, Nintendo World

● Cup egybe, külön Super Mario 3, Empire Strikes Back. Tel.: 37373131.

● SNES kazetták eladók. Aladdin, Street Fighter, Turbo NBA JAM, Super Wrestle Mania, Tiny Toon Exhaust Heat Cím: András Gábor 7800 Siklós, Zombori 43.

● SNES kazetták eladók: S.M. World 7.000 Ft és Rival Turf 5.000 Ft. Tel.: 06/44/371-320. Érdeklődni hétköznap 19 óra után.

## EGYÉB CSERE

● SNES, SEGA Megadrive játékprogramokat cserélek vagy vásárolok. Válaszborítékban tájékoztatót küldök. Galsi Szilvia 5200 Törökszentmiklós, Szent Imre 4/a.

● SEGA MD II.-met (2 joy + 4 játék) Amigára cserélném, vagy eladnám. 8500 Pápa, Acsádi út 32. Győrffy Szilárd

● Mortal Kombat - Mortal Kombat 2-re ráfizetéssel. (SNES) Lajkó Roland 8600 Siófok, Tanácsház u. 18. 1.lh.

---

**Amigások Figyelem! A Budatétényi Amiga Klub AMIGA KARÁCSONYT rendez december 28-án 9 órától 19 óráig. 150 géphelyet tudunk biztosítani. Várjuk az Atarisokat is. Büfé lesz.**
**A rendezvényt az 576 KByte is támogatja.**
**Belépő: 50 Ft, géphely: 150 Ft (monitort biztosítani nem tudunk).**
**Budapest, XXII. ker., Nagytétényi út 35., Budatétényi Művelődési Központ**
**"Világ Amigásai Egyesüljetek !"**
**Érdeklődni a 226-9763-as telefonon ifj. Illyés Ernőnél lehet.**

# A hónap dumája

Hmmm... Azt már jó ideje megszoktam, hogy minden cikket elkezdeni a legnehezebb. Csak ül az ember a szövegszerkesztő előtt és bambán bámulja a hófehér képernyőt, miközben magában az egész hóbelevancot újságostól, főszerkesztőstül a francba kívánja (bocs, Zolee). Ez a zilált lelki állapot számomra az újságírás kényszerű velejárója, szóval mostanra már egészen megszoktam a bevezető megírásával járó szellemi mazochizmust.

Ez a Hónap dumája viszont majdnem kifogott rajtam! Nyugodtan hazaslattyogok egy borús délutánon, kikergetem a macskát a szobámból, leülök a video elé, berakok valami nem túl intellektuális brutálfilmet, töltök magamnak egy krigli kólát és jóleső elégedettséggel dőlök hátra a fotelben. Ah, édes semmittevés... Aztán, mint ilyenkor már lenni szokott, megszólal a telefon. Ez magában még nem lenne baj, hisz egy telefonhívás számtalan kellemes történés előjátéka lehet. Például okáért jelenthet egy jó kis sörözést, egy kellemes kis Warhammer partit vagy akármit. Azonban ilyenkor hónap vége felé például jelenthet mindenféle főszerkesztői sürgetéseket és letolásokat is. Lássuk csak, Fantazmagória megírva, leadva, ez rendben. Iron Cross, na itt valóban van némi lemaradásom. Ha jól emlékszem, úgy tegnapelőttre ígértem. Lassan ideje lenne feltenni a winchesterre... Na mindegy, a legrosszabbra felkészülve felveszem a kagylót, természetesen Zolee bársonyos hangja üdvözöl.

Ááá, üdv Zolee, na mizujs az irodában? Iron Cross? Izé, valahonnan ismerős nekem ez a játék... Hogy tegnapelőttre? Nahát, hogy rohan az idő... Persze, akkor majd holnapra. Esetleg holnaputánra. Mikor is kell leadni a nyomdának az anyagot? Semmi, csak úgy eszembe jutott... He?? Hogy írjam meg a Hónap Dumáját is? Nem, nem, szívesen megcsinálom. Akkor ezt megbeszéltük, jövő hét közepe felé viszem az Iron Crosst. Na jó, hétfőre...

Már ekkor baljós előérzeteim voltak evvel a Hónap dumája rovattal kapcsolatban, hisz jóformán semmi koncepcióm nem volt arról, hogy mi a fenéről írjak. PC-Konzol téma kilőve, erről már írt Martin. A Commodore cég tündöklése és bukása szintén kilőve, erről meg Zolee írt. Szerepjátékok - azért ne vigyük a dolgot túlzásba, elvégre jóból is megárt a sok. Szóval hosszú perceken keresztül szenvedtem, de semmi eredmény. Végül hosszas és kínos töprengések közepette született meg az ötlet: miért ne írhatnék arról, hogy **VALÓJÁBAN** hogyan készül az újság, elvégre ez a téma bizonyára sokakat érdekelne.

Az első dolog, amivel behatóbban és részletesebben foglalkozni szeretnék, a **LAPZÁRTA.** Ez a már-már misztikus időpont központi szerepet játszik minden újságíró életében. A lapzárta nem egyszerűen egy dátum, hanep egy piros betűs ünnep, ami egy kegyetlen és véres hét végét hivatott jelezni. Ez a hét pedig a **CIKKLEADÁSOK HETE.** Furcsa, de már számtalanszor bebizonyosodott tény, mondhatni axióma, hogy a lapzárta nem mindig jelenti a cikkleadások végét. Előfordul ugyanis, hogy a szerencsétlen cikkíró szubjektív és objektív okok összetett láncolatának következtében nem képes a lapzártáig befejezni egy cikket. Ilyenkor pedig BAJ van. Nagy-nagy baj... A egész tortúra szelíd, ámde igen határozott szemrehányásokkal kezdődik. A finom dorgálások aztán igen hamar szenvedélyes lecse..ésekké, majd életveszélyes fenyegetésekké válnak. Eleinte csak a főszerkesztő zaklatja az embert. Ezt ha nehezen is, de el lehet viselni. Na de amikor már a grafikus szerkesztő, a laptulajdonos, a nyomda és a titkárnő is minket hívogat, akkor már tarthatatlanná válik a helyzet. S ilyenkor bizony kénytelen vagyok az ölembe venni a billentyűzetet, hogy végre megírjam azt a (...obszcén jelző...) cikket. Szintén kényes időszak még az **ÚJDONSÁGOK SZÉTOSZTÁSA** is, elvégre ekkor dől el, hogy ki mennyi lét markol majd fizetés címén. Az ilyen alkalmakkor a szerkesztőséget prédára éhes sakálként róják az újságírók, a legkisebb programra is azonnal lecsapva. Egyedül Martin szemléli nyugodtan az eseményeket, elvégre a konzolok között ő az egyeduralkodó. Ugyanez már a legkevésbé sem mondható el a főszerkesztőről, elvégre neki kell a számtalan cikket és rovatot valami újságszerű dologgá gyúrnia.

Előfordul persze az is, hogy semmi érdekes anyag nincs, ez különösen a lapzárta előtti héten tud bosszantó lenni. Ilyenkor aztán mindenki ideges, az újságírók a pénzüket, Zolee az állását, a tulaj (Herr Balogh) a profitját félti. Persze a dolgok így vagy úgy, de mindenképpen rendeződnek. Vagy nem, de ez már egy másik történet... Erről majd egy más alkalommal írok, ugyanis itt a lap alja, valamint azt az istenverte Iron Crosst lassan tényleg fel kell tennem a winchire...

*T.J.*

## a hónap bukása

Ebben a hónapban a legnagyobb csalódást az Ocean által már hónapok óta beharangozott **INFERNO** okozta. Azt is elmondom, hogy miért. Mert a szegény-szerencsétlen mániákusok már szeptember óta lázban égnek, ugyanis "óceánék" voltak oly kedvesek és szeptemberre ígérték a megjelenését. Rohanás naponta a kedvenc boltba, kérdezik a csinos eladólányt, hogy megjött-e már? Amaz enyhe pírral küzd az orcáján, mert még mindig nem jött meg, pedig már négy-öt napja itt lenne az ideje. Aztán még inkább elpirul, mikor kiderül, hogy nem is **ARRÓL** kérdezték, hanem **ERRŐL**. A hivatalos közlések szerint azért akadozik a kiadás, mert fémdobozban fogják kiadni... Aztán kiderül, hogy ez is kacsa volt, mert a fémdoboz egymaga többe kerülne, mint a benne lévő produktum. Újabb kínos csend övezte hónap telik el, már minden újság (Tiszán inneni, Dunán túli) arról regél, hogy ilyen jó, meg olyan frankó lesz, de még mindig semmi. Joggal kezdik elveszíteni a türelmüket a nyájas olvasók és vásárlók, mivel úgy érzik, hogy akár ők is lehettek volna az Eszelős szivatás főszereplői... Miért kell ez, tisztelt Ocean?






"A bolygó, ahol mindig süt a nap... a bolygó, ahol a víz aranyat ér... a bolygó, ahol csak a legszívósabbak maradhatnak életben... az ellentmondásos bolygó neve: Darksun. Az AD&D-seknek nem jelenthet újdonságot a Darksun világa..." Emlékeztek még? Pontosan egy éve így kezdődött a Darksun első részének leírása. Az akkor klasssznak számító DARKSUN bizony mára már kicsit megkopott. No, de bizonyára javítottak a grafikán, a zenén és a programozáson!? - kérdezheti jogosan minden józan ésszel megáldott játékos. A válasz: sajnos, nem. Minden a régi, ugyanaz a szerkesztője is, egyszóval semmi sem változott, egyedül a szereplőket pingálták át, és - természetesen - a történetet. Ha jobban fülelünk, a zenék közt is sok lopottra ismerhetünk. Tulajdonképpen csak egy modult kaptunk, így kivételesen nincs szükség a játék vezérlését, felépítését bemutatni, vagyis önmagamat ismételni. Lássunk inkább egy bővebb ismertetést.

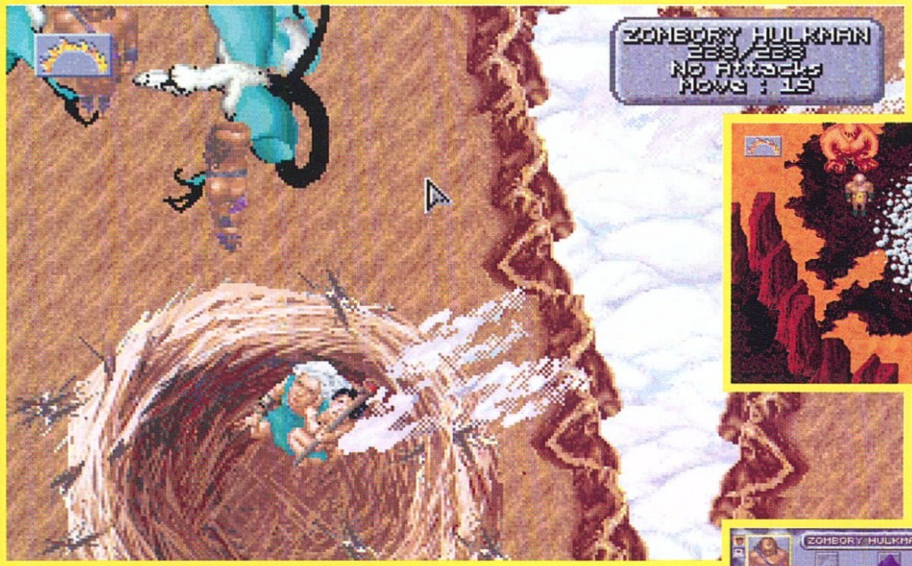
# DARK

## AHOL A KALANDOK KEZDŐDNEK: TYR

Amint Tyrbe érünk egy hölgy avval ugrik nekünk, hogy szörnyűség fenyegeti a várost. Kérdezzük meg, mit látott, mire azt mondja, siessünk a Veiled Alliance székhelyére, Arslan majd segít... mondókáját nem tudja befejezni, mert néhány marcona alak ránk támad. Mivel a VA-ról még semmit sem tudunk, először keressük meg Arsalnt, aki innen keletre, a helyi kocsmában tartózkodik. Arslan feladattal bíz meg: hozzuk el a templaroktól Kalaobuta levelét, a templarok terveivel; nagy segítségünkre lehet Fayina. Aki nem olvas, csak nyomkodja a válaszokat, annak tisztázom a helyzetet: Kalak, Tyr királya nemrég halt meg, és a helyi varázslók, a templarok, elvesztették varázserejüket. Szervezkednek a draxanokkal, s együttesen akarják Tyr uralkodójának Lord Warriort, aki egy hatalmas sárkány segítségével készül Tyrt elfoglalni, s a tervnek napokon belül teljesülnie kell(ene). Először is keressük fel Fayine-t a helyi fogadóban, béreljünk egy szobát, ahol pihenni tudunk (a játékban pihenni csak az arra kijelölt helyen - tábortűz - lehet). Fayine megígéri, hogy segít, de előbb rendezzük 10.000 kerámiás tartozását Acarral. Acar az északnyugati kapu felé lakik, készségesen ajánljuk fel a törlesztést. Ám Acarnak van egy kis problémája Boric-kal (a szomszéd házban lakik), a bánya vezetőjével: egy papírt kellene aláírni, ami feljogosítja a Gazit ház tagjait a korlátlan kitermelésre. Boric-kal sikerül az ügylet, rohanjunk vissza Acarhoz, aki örömében elengedi Fayina tartozását. Fayina most már mindent elárul: az ajtón kettőt, majd egyet kell kopogni, hogy kinyíljon, sőt még a hátsó szobához is ad egy kulcsot, ahol értékes ékszereket szoktak őrizni. Raboljuk ki azt a helyiséget, s közben hallgatózzunk. Menjünk el a templarokhoz, nyírjuk ki Kalaobutát - aki ügyesen forgatja a szavakat, annak elég Kalaobutával végeznie, s a levéllel Arslanhoz rohanni. De előbb menjünk a fürdőbe (délnyugati sarok) és írtsuk ki a három csontit. Most keressük fel Arslant, aki elvezet a VA székhelyére, ami a fürdőből nyílik, ha megnyomjuk a vízköpő fejét. Lent beszélgessünk el Matthiassal, a VA vezetőjével, akitől Ur Draxa-ról, a draxanok titokzatos városáról hallhatunk. Ő Alekához küld, további információkért. Aleka elárulja egyik informátoruk nevét a Tyr-i kereskedők közül, s a jelszó: jaguár ketrec. Keressük meg Romilát a nagyteremben, ahol a draxanok elleni tervét ecseteli, majd keressük fel lakosztályát, ahol fontos infókat ad át: a draxanok a Piramisba vonultak, ami régen Kalak trónterme volt. Hogyan lehet ode bejutni, azt nem tudja, de Tasarla talán segíthet - ő a kereskedőnek álcázott informátor. Tehát irány Tyr és Tasarla, akitől egy újabb nevet hallunk: Kovar-ét, aki templar, de nem szövetkezett a draxanokkal. Kovar háza keletre van, de csak a szolgáját találjuk otthon, aki aggódik gazdája miatt, mert hetek óta eltűnt. Szerencsére, ha igazoljuk neki, hogy Tyr-i lakosok vagyunk (Tasarlától lehet ilyen papírt szerezni) elárulja a titkot: a Kalak szobor alól nyílik lejárat a piramisba, de szükséges egy kulcs, amit a talapzatba kell beilleszteni - ezt megkapjuk, s már rohanhatunk is a piramisba.



**Ő az a híres Tyr-i árus, aki mindenféle feladattal ellát - és mellesleg nem fizet rosszul!**




**A Szelek lantját hamisítatlan Szélgácsérek védik. Hallottatok már róluk?**

## KALANDOZÁSOK A PIRAMISBAN

A "riasztó" szobrot egy jó irányzott lövéssel hatástalanítsuk, s indulhat a hadjárat! Aki elénk kerül, azt kaszaboljuk le, s így jussunk el a piramis oldalában lévő rácshoz.Másszunk be, Abelard varázslót gyógyítsuk meg egy kis gyümölcscsel, majd hallgassuk ki a templarok beszélgetését az északi rács mögül. Ha elvonultak másszunk be, s a bent lévő szekrénnyel teleportáljunk a piramis tetejére, ahol most Raenika, a gonosz varázsló garázdálkodik. Írtsuk ki őt és embereit, majd irány a VA székhelye... Hoppá! A draxanok betörtek és szétrombolták az épületet! Verjük szét az itt kószáló őrjáratokat, majd szabadítsuk ki Matthiast, aki egy titkos átjárót mutat a dolgozószobája falán. A rejtett termek dugig vannak draxanokkal és templarokkal, sőt még Lord Warrior is feltűnik egy pillanatra! Győzelmünk után - ez nem lehet kétséges - vegyünk magunkhoz minden izgalmas tárgyat, a szakadt szőnyeget is. Keressük fel Romilat, aki elpanaszolja, hogy elvitték a Utatci urnát, amivel óriási varázserőre tett szert Lord Warrior. Felsorol négy tárgyat (Fire ruby, Lyre of Winds, Promere's hammer, Cup of life), amit feltétlenül



**Szerencsétlen! Egy lávaelementálnak különösen rosszul eshet egy jégvihar...**




**Íme egy mezei karakterlap kedvenc gladiátoromról, aki (majdnem) halhatatlan.**

# SUN 2

## The Wake of the RAVAGER

szerezzünk meg, hogy ellensúlyozni tudjuk az urna erejét. Az élet serlegét Silvaintól kaphatjuk meg, gyógykútja mögött találjuk a kupát. Menjünk fel a városba, ahol egyik lakásban két gólem jelent meg vezérükkel. Nyugodtan verjük le őket, majd húzzuk el a faliszőnyeget, ami mögött egy kriptaajtót találunk varázserővel lezárva. Érintsük hozzá az élet serlegét, amil az első elementális erőt feloldozza (víz). Most már nincs más, mint a másik három cuccot összeszedni: beszélgessünk a karaván vezetőjével, aki épp most indul, s így megnyílnak a kapuk előttünk is a Jannok birodalmába, a sivatagba. Keressük meg a szövőnő sátrát, adjuk át neki a szakadt szőnyeget. Aludjunk két napot, majd a tábor mellett kémkedő templart zavarjuk el, s vegyük el a ruháját. A szövőnőnek szüksége lesz egy gombolyag mágikus cérnára (ezt az előbb szerzettt ruhából szedhetjük ki), és valami löttyre, amit a csata színhelyén találtunk a szőnyegek előtt. Adjuk át a cuccokat, s egy nap múlva jöhetünk érte. A szőnyeggel irány ismét a titkos terem, tegyük vissza a falra, majd a tollpamacsot (azt is itt találtuk) húzzuk végig rajta. A sütőből emeljünk ki egy darab szenet, s húzzuk végig a vulkánt ábrázoló szőnyegen. Így két teleport is megnyílt, egy a Csengő hegyekbe, a vulkánhoz, egy pedig az égigérő hegyek birodalmába. Válasszuk az utóbbit, lépjünk be a teleportba.



Íme, mindkét teleport nyitva áll! Választhat: megég (a vulkánban) vagy (irány a) hegyek.

### NÉHÁNY NAP AZ ÓRIÁSOK BIRODALMÁBAN

Az óriások földjén pestis dúl, de nagyobb baj, hogy eltűnt a Szelek Lantja - ami az egyik szükséges varázstárgy. A lényeges infókat egy Kiril nevű nő adja meg, akinek eltűnt a gyermeke. Keign, a gonosz óriások vezére, akivel végeznünk kell - ők tartják fogva Kiril lányát -, hogy a felhővárosba juthassunk. Fent találkozunk Melantha-val, őt tartják a lant elrablójának. Elmeséli, hogy a drakesek lopták el, s bizton a fészkükben van. Emellett beszél egy kétrészes furulyáról, amit jó lenne ha elhoznánk neki - bevallom nem sikerült csak az egyik darabjához eljutnom. Itt tényleg nincs más dolgunk, mint leverni az ellenséget, kihúzni a fészekből a tartóágat, kimenekíteni belőle az anyát és gyermekét, s magunkhoz venni a lantot.




Igen, ez ő, a fő-fő gonosz, Lord Warrior. Kifejezetten fotogén figura, nemdebár?



Hű, de szürke ez a kép! De az itt történtek még a képnél is sötétebbek...




Öreg, bölcs, már a bőre is megőszült. Bizony a nagytudású Fori bácsi sokat fog segíteni!

### CSENGŐ HEGYEK - AVAGY A VERINIK OTTHONA

Másszunk vissza a VA-ba, s irány a Csengő hegy a szőnyegen át. A tűzrubin a draxanoknak is kell, nehogy mi szerezzük meg előbb, ezért szép számmal találkozunk itt velük. A Verimeknek segítsünk a draxanokat leverni, szabadítsuk ki Prossert a tűzelementálok gyűrűjéből. Fő feladatunk tisztázni Sorval (a három vezér egyike volt) halálát, akire rádőlt egy szobor a magma tónál. Keressük meg Forit, a nagy mesélőt, majd Nortemust, aki engedélyt ad a nyomozásra. Sorval reziden-ciájában utalást találunk a "gonosz szemére", ami Fori szerint a kulcs lesz a gyilkosság színhelyén. Irány a magma tó, ahol egyik szobor szemét benyomva egy jegyzetre lelünk, ami bizonyítja, hogy gyilkosság történt. Teljhatalmat kaptunk a nyomozásban, de Galinix, a másodvezér szobájába nem léphetünk be. Próbáljuk rábeszélni, hogy beengedjen. Nem hajlandó, így egyetlen esélyünk Rhone-tól kérni segítséget. Ő katonáival elhívatja Galinixet (NE legyünk a közelben!), nekünk ad egy kulcsot Galinix szobájához. Bent találunk egy jegyzetet a szemétben a vulkán rezgéseiről. A könyvtárban megtaláljuk egyik polcon Sorval naplóját, s benne egy aranykulcsot, amit Elovan, az ékszerész azonosít, hogy az amulettjéhez való. Irány a kripta, amit az imént fosztottak ki- de már el is fogták a rablót, Ulbint a kereskedőt. Hogy beszélhessünk vele a börtönben, előbb kérjünk engedélyt Rhone-tól, majd vallasuk ki Ulbint: elárulja, hogy a szobájába dugta egy kő mögé. Nincs más, mint felkutatni az amulettet, s kivenni belőle az bizonyítékot, miszerint Galin... És e pillanatban síkítás hallatszik a nagyterem felől, Nortemust baleset érte - a vulkán rezgésétől rádölt egy szobor, akár Sorvalra... Vagy mégsem a vulkán volt? A teljhatalomra vágyó Galinix a tettes, s a két másik vezért is ő pusztította el. E pillanatban megmozdul a vulkán, s kitöréssel fenyegeti az egész Verini birodalmat. Galinixnak kellene a vulkánt megállítani, de a tapasztalat édeskevés. Természetesen a mi feladatunk lemászni a vulkán gyomrába, kiírtani az ott garázdálkodó draxanokat, felhozni a tűzrubint, és varázserejével megnyugtatni a vulkánt. Így megvan a harmadik varázstárgy is. Helyszűke miatt - innen már nem lehet elvéteni a játékot - csak röviden a következő helyszínekről: keressük meg Tyrben Boric-ot, aki felvesz bányásznak, a bányában, a negyedik szféra jelképét is megkaparinthatjuk. Ha hatástalanítottuk a kripta bejáratát a négy varázstárggyal, jöhet az igazi mulatság! Lord Warrior és a sárkány legyőzése.... vagy mégsem?

A játékban rengeteg bónusz-küldetés is van. Segíthetünk az erdőben a fán lakó Halfingoknak a Yuan-ti-k leverésében, társaik kiszabadításában; kiszabadíthatjuk Magnoliát, aki a Jannok Sultánjának a lánya - a papától sok értékes ajándékot kapunk. A varázsteleportok mögött mind-mind rövidke, gondolkodást igénylő pálya van - XP-ért és varázscuccokért. Egyszóval nem könnyű a Darksunt 100%-ra teljesíteni...

*Koronczai Gáspár*

**576 KByte ÉRTÉKELŐ**

**DARK SUN II** — KIADJA: SSI

| | |
|---|---|
| grafika | ■■■■■■■□□□ |
| hang/zene | ■■■■■■□□□□ |
| kezelhetőség | ■■■■■■■■□□ |
| kihívás | ■■■■■■□□□□ |

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **71%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 1MB HD: 18MB VIDEO: VGA CPU: 286
CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

## SZERETNÉD TUDNI, MILYEN EGY IZGALMAS TANKCSATA? EHHEZ IMMÁR NEM KELL AZ ÉLETEDET KOCKÁZTATNOD, DE MÉG CSAK BE SE KELL VONULNOD. ELÉG HA BESZERZED AZ ARMORED FIST CD-T.




● Nehéz helyzetben mindig számíthatunk az Apache helikopterekre ...vagy mégsem?

A világ legmodernebb harcjárművében, egy M1A2 Abrams harckocsiban ülsz. Megpróbálsz átlátni utolsó áldozatod gomolygó füstjén, úgy érzed valaki figyel téged. Átkapcsolva a hőképre észreveszel valamit az előtted álló fák lombjai közt rejtőzve. Tankod csúcsminőségű optikái ráközelítenek a gyanús alakzatra, s egy szovjet T-80 -as tank sziluettje rajzolódik ki, a tornya épp feléd fordul. Egy kövér izzadságcsepp ül ki a homlokodra, minden idegszálad megfeszül, tudod, hogy a másodperc töredéke alatt kell cselekedned. Azonnal célba fogod és tüzelsz... Ezt most még megúsztad.

Ilyen és hasonló eseményeket bárkivel megtörténhetnek, nem kell hozzá mást tenni, mint megvásárolni a NovaLogic legújabb játékát, az

# ARMORED

Armored Fist-et. Híreket már régóta hallhattunk erről a játékról, tehát a szimulátorrajongóknak gondolom nem is kell ecsetelnem, hogy miről van szó, de egyébként is a NovaLogic nevét azt hiszem minden PC-tulajdonos ismeri, hiszen ennek a cégnek a nevéhez fűződik a fantasztikus sikerű Comanche. Eme új művüket is a Comanche-ból már ismert grafikával oldották meg, ezzel tehát azt hiszem már képet is alkottam a játék minőségéről. A Comanche-ban viszont sokan azt kifogásolták, hogy csak egyszerűen lövöldözni kell, s több benne az akció, mint a szimuláció. Nos, ez már az Armored Fist-ről nem mondható el hiszen egy egész tankkülönítmény irányítása lesz a feladatunk, s az sem mindegy, hogy ezt milyen stratégiával tesszük.

### LÁSSUK HÁT, MIRE VÁLLALKOZTUNK!

Harckocsi különítményünk a küldetésektől függően egytől négyig terjedő számú szakaszt tartalmaz. A szakaszok maximum négy harckocsiból állnak, a játék során ezek bármelyikének átvehetjük az irányítását. Tehát szerény személyünk voltaképpen a parancsnoki járműben tartózkodik, s onnan osztogathatjuk az utasításainkat. A játékban kétféle járművel fogunk találkozni: jól páncélozott, nehéz fegyverzetű harckocsikkal, és sérülékenyebb személyszállító, technikai, stb. járművekkel.

### A FELSZERELÉS

Négy fajta harckocsi vezetésére van módunk, ezek mindegyike a jelenleg létező legmodernebb típusok, melyek pedig a következők: az amerikai gyártmányú **M1A2 Abrams**, és a gyengébb **Bradley IFV**, valamint az orosz kiválóság a **T-80**, s ugyanúgy egy gyengébb típus a keleti oldalról is, a **BMP 2**. A kisebb típusok persze nem hősködésre valók, hanem a jelentéktelenebb célpontok megsemmisítésére (ezt auto controllnál önmaguktól is megteszik), valamint még arra jók, hogy esetleg csalétkül szolgáljanak a nagyok, az Abrams és a T-80-as csatájában. Aki további technikai adatokra kíváncsi, annak ajánlom a játék kézikönyvét, amiben még a levegőben repkedő orosz illetve amerikai helikopterekről is olvashatunk információt.

### DE HÁT HOL IS VAN MOST AZ ELLENSÉG?

Noha a programban szereplő technika valóságos, a teljesítendő missziók kitaláltak, igaz egy kicsit valóságszagúak. Számos hadművelet közül választhatunk, melyek különböző számú küldetéseket tartalmaznak. Feladatunk az összes kijelölt célpont megsemmisítése. Ha ez sikerült, az adott küldetés jelzése átvált kékre, ha pedig már mindegyik kék, azzal megnyerjük a hadműveletet. Az adott küldetéseket saját ízlésünkhöz is hozzáigazíthatjuk, ugyanis a játék tartalmaz egy **mission editort** is.

Most pedig nézzük, mit látunk, ha elindítottuk a programot. Sorban a következők közül választhatunk: először is játékost, majd hadműveletet, aztán konkrét csaták közül válogathatunk, a **Review**-nál a gépek technikai adatait nézhetjük végig, majd a **Settings**, azaz az **Options** menü következik, ezután a **Credit**-képernyő ikonja jön, végül a **Quit**-hez azt hiszem nem kell magyarázat. Ezek közül minket leginkább a **Campaigns**, azaz a hadműveletek fognak érdekelni, ezen belül ugyais több küldetést találunk, s azt is beállíthatjuk, hogy keleti (**Eastern**) vagy nyugati (**Western**) technikával akarunk harcolni. Ha egy küldetést el akarunk fogadni, clickeljünk az **Accept** ikonra.



● Végre megérkezett az erősítés, a tüzérek rakétakilövője.



● Büszkén szemlélhetjük a tartályokon végzett pusztításunkat.



● Cél 284 fokra! Tűz!

# FIST

## KÉJUTAZÁS EGY ACÉLKOPORSÓBAN!




Kétségbeesett menekülés az apokalipszisből...




A füst sokszor segít a rejtőzéshez.




Ez egy telitalálat!

### AKKOR KEZDŐDHET A HÁBORÚSDI!

A játék irányítása voltaképpen teljes mértékben egérrel történik, de persze lehetőség van joystick vagy thrustmaster használatára is, ezeket ilyenkor be kell állítani, illetve kalibrálni a settings menüben. A belső elrendezése a tankoknak egyébként más és más, de egyik sem túl bonyolult, úgy hogy ezek ismertetését most inkább hanyagolom, csak a főbb dolgokat említem meg.

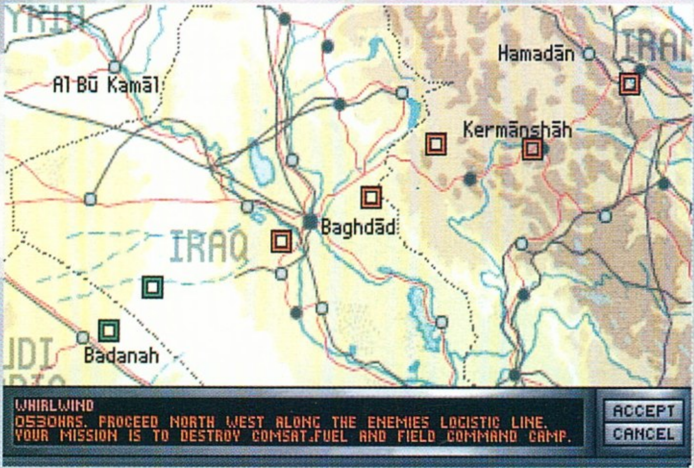
Csapatunk mindegyik szakaszának van egy vezérharckocsija, melyet a többiek követnek. Ha ezek megsemmisülnek, mindig át kell vennie a következő tanknak a vezetést. A játék kezdetekor az összes harckocsit automata pilóta irányítja, ám ha nem vesszük át az irányítást, kevés a valószínűsége, hogy megnyerjünk egy csatát, bár training módban már nálam volt rá precedens. Különítményünk bármelyik tagjának átvehetjük az irányítását, csupán annyi a dolgunk, hogy odaváltsunk (**Tab**), majd clickeljünk egyet bárhol. Ha vissza akarjuk rakni automata irányításra, clickeljünk a műszerfalon a "**User controll**" feliratra. Mellesleg ha a **Settings** menüben a **Prompts Mode** on-ra van állítva, amikor át akarunk menni egy másik tankhoz, a program előbb mindig meg fogja kérdezni, hogy visszategye-e az irányítást automatára. Fegyvereink közül az **1-4 gombokkal** választhatunk, azonban amelyik tank fel van szerelve föld-levegő rakétával (SAM), annak a műszerfalon elég látható helyen külön indítógombja van.

Nem szóltam még a legfontosabb dologról, a célzásról. Ez roppant egyszerű, csak megnyomjuk a joy "**B**" gombját (**CapsLock**) s ezzel már be is fogtuk a célt, majd az "**A**" gombbal (**Space**) tüzelünk. Az automata nélkül kissé macerásabb a dolog, de néha szükség van rá, mint pl. egy aknamező felrobbantásánál. A SAM-ek is célkövetősek, így azok sem igényelnek túl nagy célzást, mellesleg ha helikopterek veszik tűz alá csapatunkat társaink **Auto Controll** alatt is használják a SAM-eket a szakaszuk védelmére. Meg kell hogy említsem még az automata toronyforgatást (a **Settings**-nél **Auto Turret Controll**), ami azt jelenti, ha ez be van kapcsolva a torony forgásával követi a befogott célpont mozgását mindaddig, amíg át nem állítjuk a célt, vagy a célpont ki nem ér a látóhatárunkból. Lehetőség van a szabadba bocsájtására is (**F7**), amely a füstbombához hasonlóan álcázásra használható. Ez azonban leginkább csak az orosz tankok ellen hatásos, ugyanis az amerikaiak hőképes célzóberendezéssel vannak ellátva.

A csatában igen nagy szerepe lehet a külső segítségnek is, melynek két fajtája van: légi támogatás ("**8**"), és a tüzérségi támogatás ("**7**"). Az első felszíni, míg a második légi célpontok ellen hatásos, az alapelv viszont mindkettőnél ugyanaz: a lézeres célzóberendezésünk segítségével a külső segítség lövedékei ott találnak célba, ahol mi kívánjuk.




Az orosz csúcstechnológia belülről.




Úgy tűnik, ez a Szaddam nem nyugszik.

### NA MOST MERRE IS KÉNE MENNI?

A programban a tájékozódáshoz, vagy esetleg az útvonalunk megtervezésében nélkülözhetetlen a **CCV Map (Command and Controll Vehicle Map)**. Ez egy műholdas térkép, melyen a saját, és az ellenség minden mozgását nyomon követhetjük. A saját csapatainkat kék, míg az ellenségét piros "**O**" betű jelöli. Az **AIR** feliratú jelzés légierőt, míg az **ART** tüzér egységet jelent. A kis gyémánt alakzatok a megsemmisítendő célpontokat, az apró sárga kockák aknamezőket a zöldek pedig fákat jelképeznek. Végül a pontok, és az azt összekötő vektor az útvonalunkat jelöli, automata irányításnál szakaszunk ezt a vonalat követi. A térképbe belógó ún. szerszámosládában egyelőre négy ikont találhatunk: az első a cursor alapbeállítása, mellyel információkat kérhetünk le a térképen mozgó objektumokról, a kéz ikon, mellyel a térképet tudjuk scrollozni, az olló ikon, mellyel a térképről objektumokat tudunk kivágni, s végül az iránypontok megadására szolgáló ábra, mellyel különítményünk útvonalát tervezhetjük meg előre.



● Az ellenség persze éjjel sem alszik.

A térkép feletti ikonok közül a **Status Screen**-nél felszerelésünk állapotáról győződhetünk meg, azon kívül beállíthatjuk, hogy milyen típusú szakaszparancsnokaink legyenek (**CMDR**), hogy csapataink milyen módon haladjanak (például járőrözzenek, vagy tartsák az útvonalat stb...), hogy milyen stratégiai alakzatban közlekedjenek (**FORM**), s végül hogy milyen sebességgel haladjanak (**SPEED**). A következő ikonnal a harctérre kapcsolhatunk vissza, a negyedik ábrával pedig újra elolvashatjuk a küldetésünket. A nagyítóval a térkép részeit tudjuk kinagyítani, az órával pedig a játék időegységét csökkenthetjük ill. növelhetjük. A **UNIT** ikonra clickelve azt figyelhetjük meg, hogy az egyes szakaszainkon belül hogyan helyezkednek el a harckocsijaink. Ezzel elérkeztünk a **pályaeditort** bekapcsoló ikonhoz.

Az editorba belépve rögtön újabb négy felső ikon válik aktivizálhatóvá: az elsővel a küldetés maximális idejét állíthatjuk be kedvünk szerint (mellesleg ezt a küldetés időt egy nagy marhaságnak tartom). A **CLR**-rel a térképen fellelhető objektumokat lehet törölni. A földgömb ábrával mindenki az ízlésének megfelelő geológiai viszonyokat varázsolhat a játékba. Ezután az állásmentés ikonja jön. Ezzel ha úgy érezzük, hogy megfelelő munkát végeztünk, eltárolhatjuk a csatát, amelyet ezután már majd



● Ez az orosz BMP2-es még a Trabanton is túltesz!

a játék elején lévő csata menüből lehet újra behívni. Ezután még látható egy kis lakat is, ami pedig azt a célt szolgálja, ha azt akarjuk, hogy az általunk készített terepbe már senki ne nyúljon bele, akkor ezzel lezárhatjuk, s az előző ikonnal ugyanúgy csataként elmenthetjük. A zárást tehát gondoljuk meg kétszer is, ugyanis a lezárt állásba soha többé nem lehet az editorral belenyúlni. Az editor bekapcsolásával a kis "szerszámosládánk" is hat új ikonnal gazdagodott, melyekkel helikoptereket, rakétakilövő tüzérkocsikat, aknamezőket, tankokat, fákat, és célpontként funkcionáló tartályokat helyezhetünk el a térképen.




● A fagyos évszak ellenére alaposan megizzadtunk.

## BEFEJEZÉSÜL A SZIGORÚ ÉS PÁRTATLAN KRITIKA

Az Armored Fist grafikája első ránézésre mintha durvább felbontású lenne mint a Comanche. Azonban a gyakorlott szem felfedezi, hogy ez annak köszönhető, hogy most állandóan a felszínen járunk, míg a Comanche-ban legtöbbször madártávlatból figyeltük a terepet. Ettől függetlenül véleményem szerint lehetett volna még csiszolni a felbontáson, ugyanis néha egy dombtetőre felérve olyan recések a lejtők, mintha piramisokon furikáznánk. A programozók a játékban található, elpusztítandó objektumok sokféleségét sem vitték túlzásba. Jól jellemzi a játékot a programban fellelhető tereptárgyak száma (a megsemmisítendő objektumokat nem számolom ide) amit ha jól osztottam, szoroztam pályánként egy (!) fajta szerencsétlen kis fára (kaktuszra) jött ki. Igaz, abból telepíthetünk annyit, amennyit nem szégyellünk. Nagyon komáltam azt a helyzetet is, amikor a legnagyobb lövöldözés közepette egyszerűen elfogyott az idő limit, és a gép szépen kiírta, hogy a teljesítményemre nincs kommentár. Hát nem tudom, hogy a háborúban is stopperrel mérik-e a küldetések hosszát? Őszintén szólva az előzetes fotókból, és a hírverésből ítélve mind grafikailag, mind hangulatilag egy kicsit többre számítottam. Ennyi negatívum után most már illik valami jót is mondani erről a játékról. Például a robbanások és a füsthatások. Az tény, hogy még soha, egyik szimulátorban sem lettek ilyen szépen kidolgozva. A CD verzió átvezető képsorai olyan csodálatosak, hogy szinte alig lehet megmondani, hogy csak komputer animációk, és nem digitalizált jelenetek. Ami még nagyon tetszett a játékban, azok a hanghatások voltak. Ez annak volt köszönhető, hogy felettébb jó hangutánzó tehetséggel vagyok megáldva. A Blasteremből ugyanis 8 MB RAM híján semmilyen hangeffektet nem sikerült kicsiholnom...

*Vári Zoltán*

### A FONTOSABB BILLENTYŰK:

- **F1:** Pause
- **F2:** Normál, belső nézet.
- **F3:** Teljes képernyős nézet.
- **F4:** Hátsó (követős) kamera nézet.
- **F5:** Éjszakai optika bekapcsolása.
- **F6:** Célkereszt ki/be.
- **F7:** Motorfüst ki/be.
- **F8:** A tanktestet a torony irányába fordítani.
- **F10:** A CCV MAP-hez ugrás.
- **F11:** Company Status Képernyő.
- **F12:** Settings Képernyő.
- **Esc:** Átkapcsolás a CCV MAP-re.
- **1-4:** Fegyverek választása.
- **5-6:** SAM-ek kilövése. (Csak az M3-nál ill. a BMP-nél.)
- **7:** Tüzér támogatás hívása.
- **8:** Légi támogatás hívása.
- **9:** Füstbomba.
- **Alt-A:** Auto controll ki/be.
- **Alt+irányok:** A torony, és az ágyúcső mozgatása.
- ***:** A tornyot és az ágyút középre állítani.
- **+:** Nézet nagyítása.
- **-:** Nézet kicsinyítése.
- **>:** Belső térkép nagyítása.
- **<:** Belső térkép kicsinyítése.
- **Tab:** Következő tank.
- **Alt+Tab:** Előző tank.
- **CapsLock:** Célpont befogása.
- **Space:** Tűz az aktuális fegyverrel.



● Na nem minden papsajt!



● Na ki ér oda hamarabb?!

### 576 KByte ÉRTÉKELŐ

**ARMORED FIST** — KIADJA: NOVA LOGIC

| | |
|---|---|
| grafika | 7/10 |
| hang/zene | 7/10 |
| kezelhetőség | 10/10 |
| kihívás | 7/10 |

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS: **78%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 1MB VIDEO: VGA CPU: 386 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

# MANGA MANGA MANGA

**AZ 576 KByte SHOP FILMKÍNÁLATÁBÓL**

Ebben a hónapban rendhagyóan alakul a MANGA rovat. Az 576 SHOP-ban immár "nyugati" szintű ANIME rajzfilm-kínálattal várnak titeket, így időszerűnek láttam a kapható kazetták rövid ismertetését. Amint látjátok, már nem csak a MANGA cég, hanem KISEKI filmjeit is megvásárolhatjátok.




### THE PROFESSIONAL - GOLGO 13

Az ellenfelei képtelenek megsemmisíteni, a nők képtelenek ellenállni neki, ő a PROFI. Golgo ezúttal túl messzire ment: egy olyan olajmágnás fiát tette el láb alól, akinek az FBI, a CIA és a Pentagon is a kezében van. Képes-e túlélni a névtelen ügynök a SNAKE nevű szuperember és a két pszichopata zsoldoskatona támadásait?

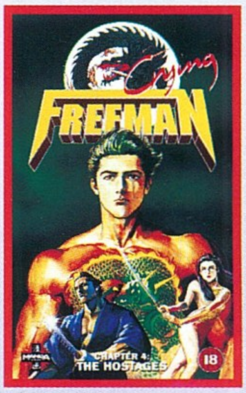
*Krimi - 18 éven felülieknek*




### MONSTER CITY

A Wicked City rendezőjének új filmje. Tíz évvel ezelőtt Tokyo középső kerületei egy titokzatos katasztrófa következtében megsemmisültek. Egy őrült sátánista mágus arra készül, hogy áthozza a Sötét Világ démonait a mi dimenziónkba. Egy fiatal harcos behatol az elátkozott területre, a SZÖRNYEK VÁROSÁBA, hogy megmentse a világot.

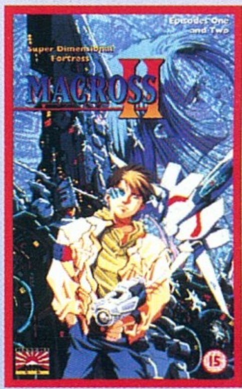
*Horror/Akció - 18 éven felülieknek*




### CRYING FREEMAN 4 - THE HOSTAGES

Los Angeles kínai negyede 60 éve a Wong család kezében van. A béke akkor borul fel, amikor a család három tagját elrabolja egy K.O. nevű terrorista szervezet. A 3 millió dolláros váltságdíj kifizetése után még mindig nem sikerül a kiváltás, így a 108 Dragons veszi át a feladatot. Pedig az egész csak egy csapda, amely FREEMAN foglyulejtésére irányul.

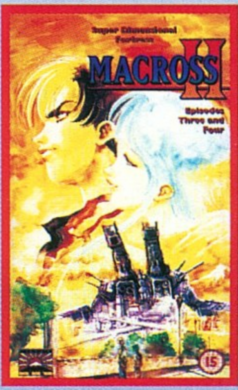
*Erotikus krimi - 18 éven felülieknek*




### MACROSS II - 1-2 rész

80 év telt el a Földön a nagy Macross háború óta. Az első epizódban megismerkedünk a főszereplővel, Hibikivel, az SNN híradó vagabund riporterével. Egy napon óriási idegen flotta közelíti meg a Földet és elkezdődik a történelem legkeményebb űrháborúja. A második részben Hibiki barátságot köt egy idegen lánnyal, akit a társai mindenáron meg akarnak menteni.

*Sci-fi - 15 éven felülieknek*




### MACROSS II - 3-4 rész

Hibiki és Ishtar, az idegen lány a harmadik részben meglátogatják a Holdon rendezett katonai bemutatót. Senki sem sejti, hogy az idegenek hatalmas erőkkel készülnek Ishtar visszaszerzésére. A negyedik izgalmas epizódban hőseinket fogjul ejtik, s mind a két oldal igyekszik megmenteni saját emberét - az idegenek ugyanis saját hajójukat akarják megsemmisíteni!

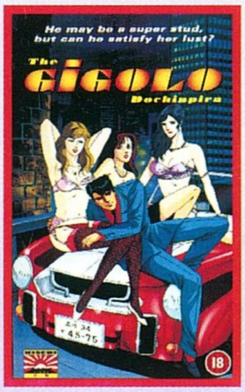
*Sci-fi - 15 éven felülieknek*




### MACROSS II - 5-6 rész

Az 5. rész mindent elsöprő űrháborújában a földi erők alulmaradni látszanak. A flotta egyetlen reménysége a félelmetes MACROSS ágyú. Hibiki börtönbe kerül, mert közhírré akarja tenni a szomorú igazságot. Az utolsó epizódban már csak az ős MACROSS űrhajó segíthet, és egy öngyilkos támadás az idegen anyahajó ellen.

*Sci-fi - 15 éven felülieknek*




### THE GIGOLO

Jin egy 22 éves nagyképű playboy, a nők kedvence. Egy napon azonban megismeri álmai asszonyát, akinél sajnálatos módon kudarcot vall. A titokzatos bombázó még egy lehetőséget ad neki, amely előtt azonban kemény összetűzésbe kerülnek egy motoros bandával. Mi a szépség rejtett célja, mi lesz a szerelmespár sorsa? Ez Jin életének legforróbb kalandja.

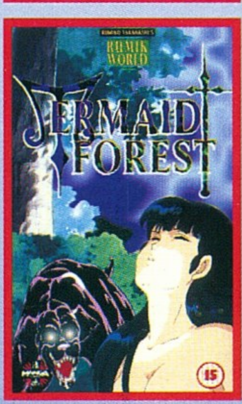
*Szex/krimi - 18 éven felülieknek*




### BLACK MAGIC M-66

A távoli jövőben játszódó filmben egy katonai baleset folytán elveszik két gyilkos cyborg. Sybel, az elszánt újságírónő az ügy után kezd nyomozni és azon kapja magát, hogy nyakig belekeveredik. Az egyik robot halálos hajszába kezd, hogy elpusztítsa készítőjének unokáját - akit természetesen Sybel igyekszik megmenteni.

*Fantasztikus kaland - 15 éven felülieknek*




### RUMIK WORLD - MERMAID FOREST

Egy gyönyörű mese a legendákról és a szépség utáni vágyról. A mondás úgy tartja, hogy aki eszik egy sellő húsából, az örökéletű lesz - de mi lesz azzal, aki megissza egy hableány vérét? Mi a titka a jószívű fiúnak, Yutanak és barátnőjének, Mananak? Képes-e Yuta megmenteni a lányt az elborult doktortól és démoni védencétől?

*Misztikus kaland - 15 éven felülieknek*


Simba és Nala


Scar megfúzi a kisoroszlánt


Rafiki bemutatja a leendő királyt


A teljes főszereplőgárda

# THE LION KING


A Büszke Szikla


"Már alig tudom kivárni..."


Az Elefánt-temető


A hiénák mindenhol ott vannak

"A **DISNEY** egyszer csak gondolt egy nagyot"... nade Martin, hogy lehet ilyen blődséget leírni? Egy olyan mamutcégnek mint ez, amely évente több trillió dollárt keres, miért kellene egy nagyot gondolnia? Egyszerűen csak gondolnia kellett egy icipicit és legjobb embereinek diszponálásával össze kellett dobni egy játékot, amely a rajzfilmesek legújabb munkájához, a **LION KING**-hez igen közel áll. Hát hogy jönne az ki, ha mondjuk az Accolade készítené el az év legizgalmasabb rajzfilmjének a játék átíratát?

A cikk készültekor az **OROSZLÁNKIRÁLY** még sem a mozikban, sem az 576 SHOP polcain nem volt megtalálható, ezért ismét csak az előzetes ismertetésének hálátlan feladata várt rám. Az **INTERCOM** több méter hosszú faxot küldött, amelyben mindent megtudtam erről a csodálatosan aranyos rajzfilmről - a konzol átiratokat meg már kipróbáltam az **ECTS**-en. A sztori elolvasása után furcsa deja vu érzésem volt, hiszen az ifjú (leendő) oroszlánkirály kalandjait mintha már láttam volna valahol. És beugrott: régebben az RTL-en vagy a PRO 7-en ment egy japán rajzfilmsorozat, melynek főszereplője egy mini fekete-fehér kisállat volt, KIMBA volt a neve. Aztán később olvastam is valahol, hogy az a bizonyos cég beperelte a DISNEY-t az ötletük meglovasításáért! De ez már egy másik történet...

## A SZAVANNÁK KIRÁLYA

MUFASA a bölcs oroszlán a Büszke Szikla környékének uralkodója. Neje SARABI életet ad egy kiskölyöknek, aki a SIMBA nevet kapja - és itt kezdődik a kisoroszlán királlyá érésének viszontagságos története. SIMBA sokat játszik NALA nevű pajtásával, akivel szoros barátságot köt. Simbanak sziklaként nehezedik a vállára az a tudat, hogy egy napon majd ő lesz a király - apját mindenki szereti és tiszteli, azért ő is igyekszik helytállni. A film fő mondanivalója a természetnek azon finom egyensúlya, amely az állatokat összetartja - Mufasa is sokat beszél erről fiának. SCAR (Zordon), Mufasa gonosz testvére azonban máshogy képzeli a trón öröklésének kérdését és egy aljas csellel elcsalja Simbat egy vadcsapáshoz. Innen Mufasa csak az élete árán tudja kimenteni Simbat a rohanó állatok patái közül. Scar ezután bebeszéli a kicsinek, hogy ő a felelős apja haláláért - Simba pedig világgá megy. Azt hiszem tovább nem mesélem a sztorit, hiszen akkor lelőném a poént.

## A JÁTÉKRÓL

A konzol verziók közül egyelőre a MEGADRIVE átiratot mutatták csak be. Ennek grafikája szinte tökéletes mása a filmben látottaknak, nem túlzás azt állítani, hogy még az Aladdin-t is felülmúlja. A program két részből áll, melyből az első a kis SIMBA kalandjait mutatja be, a második a felnőtt fiúét. Összesen 10 pályára és 2 bonusz menetre bontották a film cselekményét. A főhős mozgatása annyira élethű, hogy a játékos totál átélheti az esetlen kisoroszlán bukdácsolásait, később pedig a félelmetes kifejlett állat küzdelmét.

## MIÉRT MÁS, MINT A TÖBBI?

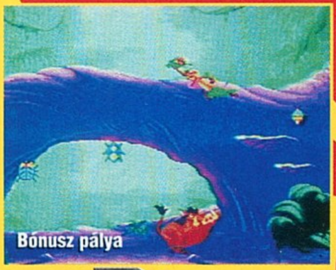
A **LION KING** alapjaiban véve eltér a legutóbbi **DISNEY** filmektől. **A KIS HABLEÁNY**, az **ALADDIN**, a **SZÉPSÉG ÉS A SZÖRNYETEG** lényegében szerelmi történetek voltak, de ez a film az apa-fiú bonyolult kapcsolatára épül. A szereplő állatok tökéletesen azonosultak egy-egy emberi jellemmel, így lényegében egy, az életből kölcsönvett történetet láthatunk afrikai köntösbe bújtatva. Ennél emberibben megjelentetni szerintem egy állatszereplőt sem lehetne. Szerencsére ezek a jellemvonások a játék karaktereire is vonatkoznak, melyek mozgásukkal és cselekedeteikkel tökéletesen adják vissza a fimben érezhető hangulatot.

***MARTIN, a fóka***


Menekülés


Menekülés még egyszer


A visszatérés

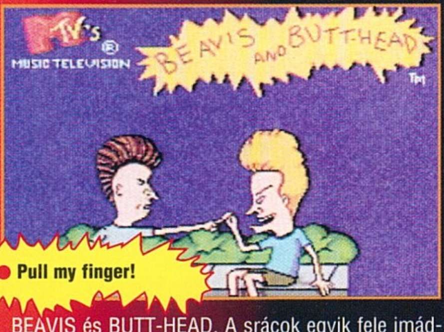

Bónusz pálya

SEGA

# SEGA

# MTV's BEAVIS AND BUTT-HEAD the game

# Hey, Beavis, pull my finger!



● Pull my finger!

BEAVIS és BUTT-HEAD. A srácok egyik fele imádja, a másik fele útálja őket. Gonoszak (főleg Butt-Head), idióták (főleg Beavis), idegesítőek, rosszcsontok, undorítóak, bénák - ugyanakkor jófejek, szeretnivalók, vagányok és mindenekelőtt COOL-ok! Újra divatba hozták a metál zenét, a rövidgatyát, a szoros pólót és a siklótestet. És kiröhögnek mindent, ami kispolgári - Hey, Beavis, it's sucks! Kedvencük a baseball ütő, a METALLICA és a GWAR, Amerika legdilisebb együttese. És a városban nemsokára GWAR koncert lesz!

## DA-DA-DAAA-DADADA-DADAAA


● That sucks!

Egy ezresem volt rá, hogy előbb-utóbb a két ultralökött sztár is játékfőszereplővé válik. Nem is kellett sokáig várni, hiszen a MEGADRIVE tulajdonosok már átélhetik azokat az izgalmakat, amelyeket két GWAR koncertjegy darabjainak megszerzése okoz. Hőseink ugyanis a sok Mouse-Burger és French-flies eladásából annyi zsozsóra tettek szert, hogy két GWAR koncertbelépőt tudtak venni. Egy szerencsétlen baleset folytán azonban a tökfejű Mr. Anderson bugyuta pudlija megette a jegyeket, később pedig a fűnyíró pengéi közé juttatta. A darabok szerteszét szóródtak, a srácok pedig az életük árán is igyekeznek összegyűjteni azokat.

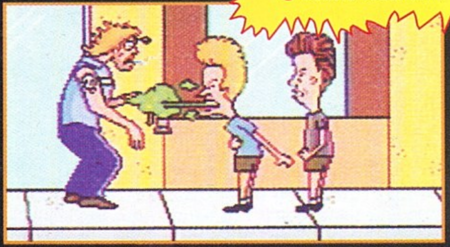


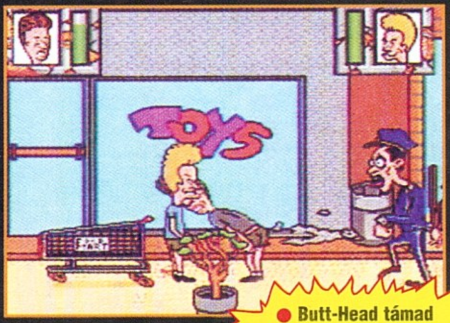
● Ha, mouseburger is cool!

## SHUT UP, BEAVIS!

Aki rendszeresen nézi az MTV-n a rajzfilmsorozatot, az tudja mire számíthat. A játék elvileg kaland/akció stílusú, de nem egy egyszerű történet! Az intro megtekintése után vagy ketten indulunk neki a feladatnak vagy egyedül, ilyenkor mind a két szereplőt mi viszszük. A START megnyomása után a B gombbal tudunk közöttük váltani. Az A benyomása közben tudunk rohanni, B-vel ugrani, C-vel pedig a fegyvert használni. Ez BEAVIS esetében egy erőteljes "böfi", BUTT-HEAD viszont a hátsó felének "al-far-hangjával" küzd az ellenfelekkel. Ha egyébként ránktámadna egy rendőr vagy egy pszichopata járókelő, addig nyomjuk rá az "anyagot", amíg el nem hullik - ellenkező esetben nem sok sikerünk lesz a játékban.

A tárgyakat a C gombbal tudjuk felvenni. Ha START-ot nyomunk, egy menüt kapunk, amelyben balról a második ablakban tudunk közülük választani - egyszerre négy dolog lehet egy szereplőnél. A tárgyakat három módon használhatjuk: 1-segítségükkel bejuthatunk zárt helyszínekre; 2-elcserélhetjük őket pénzre; 3-fegyverként alkalmazhatjuk őket. A játék egyébként nagyon intelligens, mert felismeri, hogy egy adott helyen mit tudunk csinálni: az áruházban például a bizományi bolt előtt állva a C gomb nem támadásra szolgál, hanem a beállított cuccot adhatjuk el vele. A szereplő képe mellet levő zöld csík az energia, amely a hamburgerekkel és hot-dogokkal újratölthető. A középen látható SUCKS ikonra nyomva visszakerülünk a TV szobába, ahol biztonságban vagyunk - ilyenkor viszont a felvett tárgyak visszakerülnek az eredeti helyükre. A DROP ikonnal eldobhatjuk a felesleges tárgyakat. Még egy ablak van, ahol kezdetben, hmm, a böfi-puzi-felhő látható, ide kerülnek a felvett fegyverek (a távirányító nem számít annak). A TV szoba melletti helyiségben van a GWAR poszter, ide tudjuk letenni a felvett jegydarabokat. Ugyanitt kérhető ki az elvégzett feladatok után a kódszó, amit érdemes gyakran lejegyezni - a játék ugyanis nem könnyű!


● Beavis védekezik



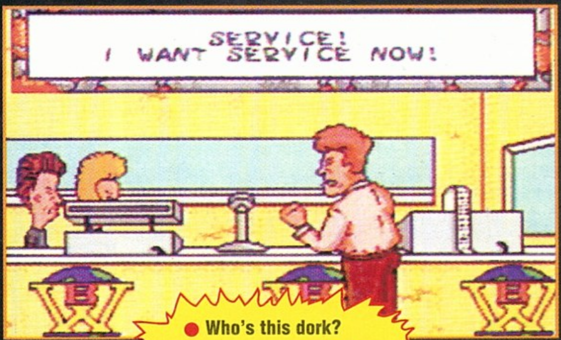
● Butt-Head támad

## BEAVIS, I'M GONNA KICK YOUR ASS!

A feladatokról nem akarok szólni, hiszen a játék elég sokat segít az itt-ott felírt üzenetekkel, vagy a párbeszédek közben. Az pedig mindenki számára egyértelmű, hogy a WC-t például csak a bombával lehet megjavítani, nem? Elég megnézni két részt az MTV-n és máris világossá válik a logikai feladványok "mélyebb értelme"! Nehéz értékelni a játék grafikáját, hiszen ugyanabban az egyszerű stílusban rajzolták, mint a rajzfilmet. Akinek az tetszik, az itt sem fog csalódni. BUTT-HEAD-ék amikor nem mozognak, az ismert őrjöngő mozdulatokat produkálják, amit érdemes megnézni - amikor pedig futnak, az frankón halálos! A zenék általában metal hangulatúak, a digitalizált hanghatások viszont korszakalkotóan élethűek (most már lesz ami lesz kimondom) - főleg a fingás és a böfögés. Nekem nagyon bejött a játék, és szerintem minden B&B rajongó, így lesz vele - a mérhetetlen képi humor ugyanis sokat dob a programon.

*Martin*





● Who's this dork?



● Egy főelleség a sok közül



● Mindjárt itt a vég!



● A bónusz pálya

# ISMÉT ALKOTTAK A JAPÁN PROGRAMOZÓK!

## NE VESZÍTSD EL A FEJED!

Eddig úgy gondoltam, hogy engem aztán nem lehet meglepni: már mindent láttam, ami a "játékötletek" kategóriába belefér. Hét év a bizniszben - ezek után már mit is várhatnék el egy programtól? Ekkor viszont megérkezett 1994 legőrültebb MEGADRIVE játéka, a **DYNAMITE HEADDY!** A japán **TREASURE** már a Gunstar Heroes-zal bizonyított nekem, de ez most valami észveszejtő. A sztori egy báb-világban játszódik, ahol **D. HEADDY** a hős, **TROUBLE BRUIN** cica pedig az ügyeletes gonosz. HEADDY-vel összvissz 9 pályát kell bejárni, de mire végigmentek ezeken, kb. 25-nek fogjátok érezni. Mert itt a játékokban megszokott rendszer tökéletesen felborul!

## ÁLL A BÁL

Ugye most annak kéne következni, hogy: A játék stílusa... s itt meg is akadtam, hiszen ilyen "micsodát" én még nem láttam! Először is, a képernyőn minden MOZOG. Körülbelül egy zsillió szín van egyszerre a háttérben és percekig azt sem lehet tudni, hogy ki az ellenfél egyáltalán. Aztán kis emberünk egy 4 tagú bandával karöltve vad rohanásba kezd, hiszen megjelenik az első FŐELLENFÉL! Csak úgy, minden előzmény nélkül! És ez még csak a kezdet. Ugyanis a legyőzését követő percben ISMÉT megjelenik egy főellenfél, akit hanyattesései közben kétszer fejbe kell kólintani.



● Kutyus, mutatsd a farkincád!

## RÉMÁLOM

Nagyon jót röhögtem az egyik amerikai videojáték újság tesztерének kijelentésén, hogy miután végigjátszotta a DH-t, rémálmaiban a gonosz főszereplő macskát látta megjelenni! Ezzel arra akart utalni, hogy a játék dög nehéz, de mégis briliáns. Én egyébként ezerrel vágtam a joy-t a géphez, amikor az x-edik pályán hetedszerre gyalázott meg az egyik ellenfél.

HEADDY a futáson és ugráláson kívül minden irányba ki tudja lőni rugós fejét. Ezt a képességét a második részben be is gyakorolhatjuk, hiszen itt 3 szobában tudunk a játék feladataival megismerkedni. A pálya neve **PRACTICE AREA** és ha a sokadik játéknál már mindent tudunk az irányításról, ezt akár át is léphetjük. Szóval itt lehet a megismerkedni a fejjel-célzással, a fejjel-haladással és a fej-használattal.

A **fejjel-célzás** azért fontos, mert a főellenfeleknél egy kis angyalka a TARGET bekiabálással jelzi az eltalálandó célpontot. Ezt először a hármas pálya fa bábújánál kell használni. A **fejjel-haladást** szinte minden "normál" pályán alkalmazni kell. Csak megharapunk egy narancssárga gömböcöt és már mehetünk is felfelé. Ugyanígy kell a kapcsolókat átállítani vagy a létrákat lehúzni. A **fej-használat** a legfontosabb dolog, ezért igyekezzünk megtanulni a különböző fejek tulajdonságait. Ha már nem kell egy fej, a C gombbal visszakérhetjük az eredetit. A programban összesen 18 féle fejet találhatunk.

**Bombafej**: erős, de körülményes fegyver
**Malacfej**: a kiszóródó csillagok mindenkit eltalálnak
**Porszívó fej**: a környéken levő összes bónusz beszívható
**Tüske fej**: a függőleges falakon lehet haladni vele
**Szundi fej**: alvás közben töltődik az energia
**Zsugorító fej**: a mini világokban lehet haladni vele
**Pajzs fej**: a keringő tűzkarikák védenek egy ideig
**Tripla fej**: három kobak három irányban
**Láthatatlan fej**: sérthetetlenség



● Engedj má' el...



● Jéé, bábszínház!

**Szárny fej**: gyorsabb haladás, hosszab nyak!
**Kalapács fej**: heavy metál ütések
**Puffadt fej**: borzalom, képtelenség vele megmozdulni

## HASZNÁLD A FEJED!

A **DYNAMITE HEADDY** tényleg egy gyogyós játék. Grafikája szokatlan, de veszettül szép. Igaz, hogy első látásra lehetetlen beleszeretni, de ha rám hallgattok és türelmesen küzdötök vele egy ideig, biztos megérzitek a hangulatát. Főleg azért jött be nekem, mert nem követi a szokott sémákat, kiszámíthatatlan és **VÁLTOZATOS**. Nem ez az első olyan japán játék, amelyben három másik programra való háttér és animáció bele van zsúfolva. A digitalizált hanghatások és dumák pedig egyenesen fantasztikusak!

***Martin***



A HARD CORPS a hónap legjobb MegaDrive játéka!

# CONTRA - HARD CORPS

Hát igen - vannak játékok, melyeket nem lehet leutánozni. Szerintem alig van olyan SNES tulajdonos, aki ne ismerné a PROBOTECTOR (Alien Wars, Contra) nevű szuper lövöldözős játékot, amely tudomásom szerint még a mai napig keresett áru az 576 SHOP-ban. Eddig a percig azonban az SNES-esek beleröhöghettek a MD tulajdonosok képébe, mondván: Ez MegaDrivera nem létezik ám! Közben persze magukhoz tértek a KONAMI-nál és elkészítették a külön MegaDrive-ra tervezett verziót, melynek CONTRA - HARD CORPS a címe.




A HARD CORPS team központi figurája




Ez a nő keményebb, mint sok más kommandós




A Cyborg technológia tökéletes példánya




Emberi vonásokkal ellátott harci robot

### RÚGJUK BELE A CYBORGOK HÁTSÓJÁBA!

A CHC a maga nemében tökéletes játék. Igyekeztem olyan képet választani, hogy a grafikáról is legyen fogalmatok, de a legjobb, ha hisztek nekem. Ennyire frankón összerakott lövöldözős stuffot régen nem láttam, de ha láttam volna, ez akkor is magasan ver mindent. Kezdéskor NÉGY szereplő közül vá laszthatunk, amely négy különböző megnyerést takar! Menet közben gyakran lehet új fegyvereket felvenni, melyekből egyszerre négy lehet nálunk. Sőt, hogy a HARD CORPS ne maradjon le semmiben az SNES verzió mögött, még a MegaDrivehoz illő 3 dimenziós pályákat is tettek a játékba. Azt már csak érdekességként említem, hogy a sztori pár helyen elágazik, így mi dönthetjük el, hogy melyik utat választjuk. Emiatt a játékot akár többször is újra lehet játszai, másik karakterrel, más pályákat megoldva. Természetesen egyszerre ketten is küzdhetünk - ennek az előnyeit azt hiszem nem kell ecsetelni. Ja, nem is mondtam: a felvehető fegyverek is szereplőnként változnak, így aztán tényleg szuper változatos akciót ígér a program.




Ez a főellenség tökéletesen animált

### ENNEK A JÁTÉKNAK FEELINGJE VAN!

A HARD CORPS borzalmasan hangulatos játék. őrült gyorsan peregnek az események, folyamatosan kell lőni és SZOKATLANUL pontos az irányítás. Figuráink tényleg oda lőnek, ahova célzunk és nagyon kellemes a mozgásuk is. Az ellenfelek még a legjobb fegyvert használva is keményen ránklőnek, így egyszerre kell futni, lelapulni vagy a levegőbe ugrani. Kicsit furcsálottam ugyan, hogy ha lelőnek, elveszítjük a használt fegyverünket - ez azért van, hogy rá legyünk kényszerítve a "spórolásra", a gyengébb fegyver használatára (már akinek fontos, hogy a főellenfélhez a legjobb cuccal érkezzen oda). A támadási hullámok egyébként mindig ugyanúgy jönnek, így egy idő után jól be lehet tanulni a pályákat. A főellenfelek tényleg hatalmas méretűek, jól mozognak és még pont kinyírhatóak. Ha ugyanis magasabbra lenne állítva a mérce, senki sem csinálná végig 5-6-szor a játékot a különböző megnyerések és az új pályák miatt. Nagyon tetszik, hogy nem mindig balról-jobbra kell futkározni, harcolhatunk egy űrhajó talpán lógva és egy monster robotot üldözve is. Kivételesen a hangokkal és a zenékkel is meg voltam elégedve, ami nálam a MegaDrive játékokkal kap-csolatban nem fordul gyakran elő. Veszélyes metal muzsikákat hallhatunk a pályákon, melyeket a MUSIC TEST opcióban érdemes meghallgatni. Ezt ugyan nem tudom igazolni, de a gépkönyv szerint titkos pályák is vannak a játékban - hát kell ennél több egy lövöldözős programhoz?

*Martin*

SEGA

Én még gyermekként is mindig abba a kategóriába tartoztam, aki a rajzfilmekben a "negatív" hősöknek drukkolt. Szívből (de tényleg) gyűlöltem Jerryt és ordítottam, amikor ok nélkül cseszegette Tomot. Imádtam a prérifarkast a Gyalogkakukkból és hétről-hétre azon izgultam, hogy mikor sikerül végre megennie a madarat. De mind közül legjobban utáltam Csőrikét, az elfuserált, vízfejű, árulkodós, potyaleső, tápos madárcsökevényt. Szilveszter cica viszont a kedvencem volt. Lehet, hogy ide vezethető vissza a szeretetem a macskák iránt.

# Sylvester and Tweety in Cagey Capers





No megállj csak, most megvagy!

### ELKAPNI, MEGENNI, HÁBORÚÚÚÚ!

Kissé gyanakodva vettem kézbe a TIME WARNER legújabb MEGADRIVE játékát, a SYLWESTER AND TWEETY-t. Attól féltem, hogy egy újabb nyálas amerikai játékot találok, amelyben törpe állatok terrorizálják a nagyobbakat - lásd Gyalogkakukk. Aztán bekapcsolás után gyanakodni kezdtem, hiszen a demo képsorai végig a cicát mutatták - EZ AZ!, üvöltöttem fel, hiszen itt csőrikét (direkt kisbetűvel, unszimpátiám jeléül) kell elkapni!

### ÁLMAIM RAJZFILMJE

Hát akkor lássuk, miennek kellett volna lennie az eredeti rajzfilmnek! A pályákon Szilvesztert irányítjuk, akivel több alkalommal meg kell tépni a madarat, üldözni, míg végül elkaphatjuk. A futáson, ugráson és karmoláson kívül tárgyakat is használhatunk - a START megnyomása után választhatjuk ki a megfelelőt. A legtöbbször az a feladat, hogy a szétszórt nagyobb dolgokat - táska, hordó, doboz, asztal összetolva/összerakva lépcsőt építsünk a madárhoz illetve bizonyos helyeken a továbbjutáshoz. Az egyik gomb megnyomására távcsövünkkel megkereshetjük csőrikét (igen, kicsivel), a junior cica pedig rendszerint megmutatja a követendő irányt. Az ütő "szerszámok" az ellenfelek időleges likvidálására szolgálnak.



Áháá, szóval fent van a kicsike!

A program grafikája "vonalrajzos" - legalább is én így hívom a mindenféle varázslatok és összemosások nélküli karikatúra stílust. Ilyet előzőleg a Beavis & Butt-Headben láttam, nekem bejött. A zenék aranyosak, a digi hangok pedig tisztán érthetőek.

*Martin*

**Szuperaranyos, jól játszható, szórakoztató program a SYLVESTER & TWEETY**

VAJON ELÉG ERŐS EGYÜTT PÓKEMBER ÉS VENOM?

# MAXIMUM CARNAGE

Mindig szerettem a képregényeket, de a MARVEL COMICS kiadványairól szinte semmit sem tudtam. Aztán egy nap megismertem Dávidot, aki jelenleg Magyarország legképzettebb MARVEL szakértője - és mellesleg az 576 Shopban szokott vásárolni. Ő aztán redszeresen kioktat a történet aktuális fejleményeiről és a szereplők életének alakulásáról. Nos akit érdekel, hogy miként alakul SPIDER-MAN és CARNAGE háborúja, az "lapozzon" bele az ACCLAIM interaktív képregényébe, a SPIDER-MAN - VENOM: MAXIMUM CARNAGE-ba, amely nem csak SNES-re, hanem MegaDrive-ra is kapható!

## CARNAGE MEGSZÖKÖTT!

Cletus Kasady, a vöröshajú tömeggyilkos csinos ki zárkát kapott Ravencroftban, a világ legjobban őrzött börtönében. A nagyközönség azonban nem volt biztonságban - a Kasady testét uraló idegen szervezet átvette a hatalmat és létrejött az átalakulás...




VENOM akcióban.




Nem ééér, TÚLERŐ!

SPIDER versus DEMOGOBLIN

**NAGYON ÉLVEZETES JÁTÉK, NAGYON JÓ ZENÉVEL, NAGYON NEHÉZ KIVITELBEN.**

## CARNAGE ÉL!

És a helyzetet még tovább nehezíti, hogy Carnage összejött SHIREK-kel, DOPPELGANGER-rel, a DEMOGOBLIN-nal és CARRION-nal, így megalakítva a történelem legaljasabb csapatát. VENOM és a SPIDER-MAN kezében van a világ sorsa!

## FESD A VÁROST VÖRÖSRE!

A MARVEL 14 részes képregénysorozatát feldolgozó játékban 27 pályán kell keresztülverekedni magunkat. A történet több szálon is futhat, attól függően, hogy az elágazó pályák után a PÓKEMBER vagy VENOM szerepét választjuk. Az irányítás és a mozgások benne vannak a kézikönyvben - tanulmányozzuk ezeket figyelmesen, mert például a felemelt ember megpörgetésére enélkül nem nagyon lehet rájönni. A pályákon fel tudunk mászni a házfalakra, ami azért fontos, mert itt szétnézve tudunk extra életet és folytatási lehetőséget szerezni (persze ezeket meg kell keresni).

## SZUPERHŐSÖK

A játék nem tartozik a könnyű prédák közé, ezért a SZUPERHŐSÖK segítségül hívása nélkül nem is lehet végigmenni rajta. Amikor a valahol egy fej ikont látunk, igyekezzünk megszerezni - ezekkel tudjuk ugyanis előhívni a többieket.

**BLACK CAT:** Felicia Harding apja hírhedt "Macska betörő" volt, és kedvenc kislánya hamar a nyomdokaiba lépett. A Pókember iránt érzett szimpátiája miatt küzd a jók oldalán.

**CAPTAIN AMERICA:** Steve Rogers egy olyan italt fogyasztott el, amelyet a Vita-Sugarakkal fertőztek meg. Ez a Super Soldier Formula aztán egy élő második világháborús legendát csinált belőle.

**CLOAK és DAGGER:** Tyrone Johnson első látásra beleszeretett Tandy Bowenbe. Egy őrült csoport azonban olyan kábítószert adott be Tyronenak, amitől az éjszaka árnyékává vált. Tandy viszont egy olyan szert vett be, amelytől a fény harcosává vált. Most már együtt küzdenek a gonosz ellen.

**DEATHLOK:** Michael Collins borzalmas műtéten esett át. A végeredmény egy olyan lény lett, melynek csak a szíve ember - a többi gép. A lelke azonban így is tiszta és becsületes maradt.

**FIRESTAR:** Angelica Jones a mikrohullám titokzatos energiájával rendelkezik és apja halálát akarja megtorolni.

**IRON FIST:** Amikor Danny Rand erősen koncentrál, egy olyan lény válik belőle, akinek minden küzdősport tudás az öklében öszpontosul. Amit megüt, az megsemmisül!

**MORBIUS:** Dr. Michael Morbius évekkel ezelőtt rájött, hogy halálos beteg. Csak egy megoldás volt számára, hogy tovább éljen - egy méreg, melynek hatására az Élő Vámpírrá alakult!

**SPIDER-MAN:** Peter Parkert egy radioaktív pók csípte meg. Peter rövidesen rájött, hogy olyan könnyedén tud falra mászni, mint sétálni. A pókruha segítségével aztán New York jótevője vált belőle.

**VENOM:** A Pókember nem tudta, hogy az általa nagynehezen levetett idegen szimbióta "fekete ruha" valaki másba költözött bele. Eddie Brock egy olyan ex-riporter, akinek Peter Parker a legnagyobb riválisa egy régi elorozott riport téma miatt. Most azonban fordult a kocka, hiszen VENOM-nak újabb ellenfele akadt - a hozzá nagyon sokban hasonló CARNAGE!

## MINT A FINAL FIGHT

A játék hagyományaiban a FINAL FIGHT által képviselt stílust követi. Szokatlanul nagyméretű szereplőnkkel (Venom például jól kicombosodott!) mindig a nyíl irányába kell haladni és leverni az összes ellenfelet. A történet minden pálya után folytatódik, néha előkerülnek a főellenségek, később persze CARNAGE is. Nagyon tetszett, hogy egy palival többször is meg kell küzdeni - a szereplők ugyanolyan nehezen halnak meg, mint általában a képregénysorozatokban.

*Martin*

# DRAGON

**30 Mbit, 36 támadó mozgás, 3 játékos üzemmód!**




**Itt nyugszik Bruce Lee - élt 32 évet.**

Fú , de nagyon vártam a VIRGIN agyonhirdetett játékát, a DRAGON-t! Már előre láttam, hogy milyen élvezettel fogjuk Gabi barátommal püfölni az ellenfeleket, hiszen olyan játék még nem nagyon volt, amelyben egyszerre ketten lehetett ugyanazon pali ellen nyomulni. Sőt, a MULTI TAP adapterrel még HÁRMAN egyszerre is. Úgy gondoltam, ez a program megdönti majd a STREET 2 és a MORTAL sikerét. Az SNES és MEGADRIVE változat egyszerre érkezett meg az 576 SHOP-ba.

### A LEGENDA

Nem láttam a játék alapjául szolgáló filmet, de a kezdő képsorok után kedvet kaptam hozzá. őszintén, mát régen láttam konzolon ilyen jó minőségű digitalizált képeket. Mondta is a Gabi, hogy a sztori (hátterek, ellenfelek) tökéletesen igazodik a filmhez. Aztán megpillantottam a grafikát és tényleg elállt a szavam - óriási karakterek, gyönyörű grafika és bomba hangok villantak be. De nem értettem, hogy az amúgy jó játékos Gabi haverom miért bénázik annyit az első ellenféllel. No jó, mondom, akkor beszállok én is! És miután már ketten bénáztunk a második ellenféllel, rájöttem, hogy mégiscsak annál a bizonyos játéknál maradunk.

### 12 KEMÉNY ELLENFÉL

Kissé lógó orral kértem meg tehát Ádámot, az 576 játékosát, hogy ugyan mutassa már meg nekem, hogy szerinte miért olyan jó játék a DRAGON - én ugyanis nem boldogultam vele. Túl soknak tartottam a "töltelék animációt" és túl lassúnak a reagálást. És lőn a csoda: amikor más játszott, tényleg állati volt nézni a bunyót.



● **Ebből a hentesből kettő is van.**

Kiderült, hogy a DRAGON-ban nem lehet úgy püfölni, mint a STREET 2-ben, mert a támadásoknak "távolsága" van, amelyet ha nem tartunk be, a levegőbe ütünk vagy rugunk. Főleg az tetszett, amikor az egyik pali jégtömböket lökött LEE felé, az pedig szikrázó darabokra



● **Bruce Lee az elsőbálos.**

ütötte szét őket - ja, meg az is, amikor végre elő tudtuk venni a gyilkos NUNCHAKU-t!

### MEG KELL SZOKNI

A DRAGON tehát jó, de az olyan begyepesedett/elkoztelezett játékosoknak mint én, nem ajánlom. Aki fogékony az újfajta irányításokra, aki szereti a kivárós, taktikus verekedős programokat, azoknak viszont fényeremény lesz. A grafika egetrengetően klassz!

# VORTEX

**AZ IGAZI PROFIK IGÉNYES JÁTÉKA**

Ezúttal kissé rendhagyó tesztet készítettem az ELECTRO BRAIN cég VORTEX című játékáról. Ennek egyszerű oka van - nekem sajnos túl bonyolult a program. Ha teljes leírást akartam volna gyártani, ahhoz talán két oldal sem lett volna elég, ezért inkább a figyelmét szeretném felkelteni azoknak, akik vonzódnak a hosszú és tartalmas akció/kaland/szimulátorokhoz.

### ÚJRA ITT AZ FX CHIP

A cég úgy emlegeti játékát, mint a második FX chippel készült SNES játékot. Ugyanezt hirdeti a Nintendo a Stunt Race FX-ről, de mivel összesen csak 3 ilyen játék létezik, talán felesleges emiatt versengeni. Az FX chip, mint tudjuk villámgyorsan és nagy tömegben képes vektorgrafikát mozgatni a bitmap hátterek előtt - ezt először a STARWING-ben láthattuk. Nos, a VORTEX egy hasonló stílusú fantasztikus témájú program, amely leginkább a Transformers és a Mercenary keveréke. A kódot a különleges tehetséggel megáldott ARGONAUT SOFTWARE írta, akiknek már nem egy vektoros játékot köszönhetünk.

### VORTEX = ALAGÚT AZ ŰRBEN

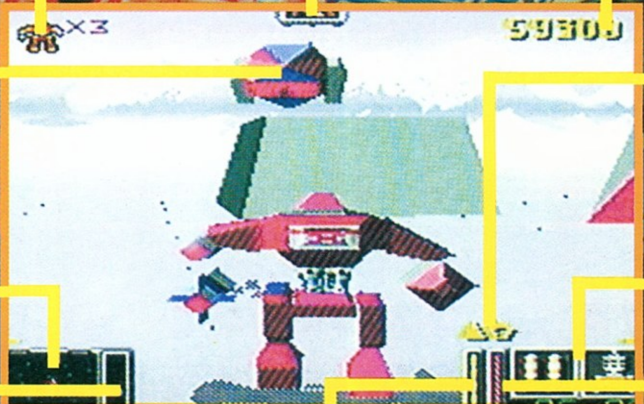
A játékban egy átalakulásra képes embervezette harci robotot irányítunk - a WALKER-t. A két lábon járó óriás a gyorsabb haladás érdekében egyfajta kerekes járgánnyá - LAND BURNER-ré - is át tud alakulni. A levegőben való száguldásra a SONIC JET forma való, de ez a gép sajnos nem alkalmas a keményebb harcokra limitált fegyverzete miatt. A robot negyedik formája a HARD SHELL, ami lényegében megsemmisíthetetlen, de haladni szinte alig tudunk vele.

### A VORTEX VILÁGA

A sztoriról most azért nem írok, mert olyan kacifántos, hogy órákig lehetne taglalni. Legyen annyi elég, hogy egy távoli galaxisban háború folyik. A jó oldal utolsó reménysége az MBS robot, amellyel 7 pályát kell bejárni. Ezek között 5 különböző bolygó és 2 Vortex járat található. Az irányítás igen bonyolult, de ezt a játék elején egy tökéletes demonstrációból meg lehet tanulni. Sőt, a tényleges küldetések előtt még egy gyakorló játékot is kikérhetünk. A VORTEX legnagyobb előnye a Starwinggel szemben, hogy kötetlenül mozoghatunk a terepen a különböző haladási formák kihasználásával. A játék nem primitív lövöldözős program, hiszen olyan feladatok vannak benne, mint például az ős Mercenary-ban (kulcs és diszk-gyűjtögetés, stb...).

**Egy aprócska főellenfél a 4. pályáról**





**ÉLETEINK:** A hátralevő próbálkozási lehetőségek.

**IRÁNYTŰ:** A tájékozódást segíti, hogy el ne vesszünk.

**PONTSZÁM:** Sikerességünk mércéje.

**VÉDŐ-ROBOT:** Ha már megtaláltuk, segít a harcban.

**TÁRGYAINK:** A felvett cuccokat mutatja.

**FEGYVEREK** Melyik az éppen aktív fegyver és mennyi muníció van hozzá.

**RADAR:** Az ellenfelek helyzetét mutatja.

**SEBESSÉG:** Beállítható az MBS haladási sebessége.

**ÜZEMANYAG:** A különböző formák különbözőképpen fogyasztják.

**PAJZS:** Minden találatnál csökken, de tölthető!

# EQUINOX 2. rész

Előző számunkban leközöltem nektek az Equinox első két szigetének labirintusát. A decemberi 576 KByte-ban még egy pályát találhattok majd, ATLENA-t és karácsonyi ajándékként a játék ÖRÖKÉLET KÓDJÁT. Ezek után több térképet nem gyártok le, hiszen a kód segítségével még Beavis és Butt-Head is meg tudja oldani a feladatokat. Addig is, ha kellőképpen belelkesedtetek, lássuk az első nagyobb falatot, DEESO-t.

Egy idő után rájöttem, hogy az Equinox-ban minden labirintus más és más feladatcsoport elé állít minket. Először próbára teszi a távolugró képességünket, aztán a mozgó padlók okozta nehézségek következnek, később az “L” alakban ugrás, stb. DEESO-ban a legfőbb problémát az okozza, hogy sok kő láthatatlan, vagy zavaró rálátással van elhelyezve. Nem csak erre a pályára vonatkozik, hogy először menjünk le minden lejáraton és járjuk be az elérhető részeket. Szedjük össze a fellelhető kulcsokat. Persze it Deeso-ban alig van kulcs, ez inkább később lesz probléma.

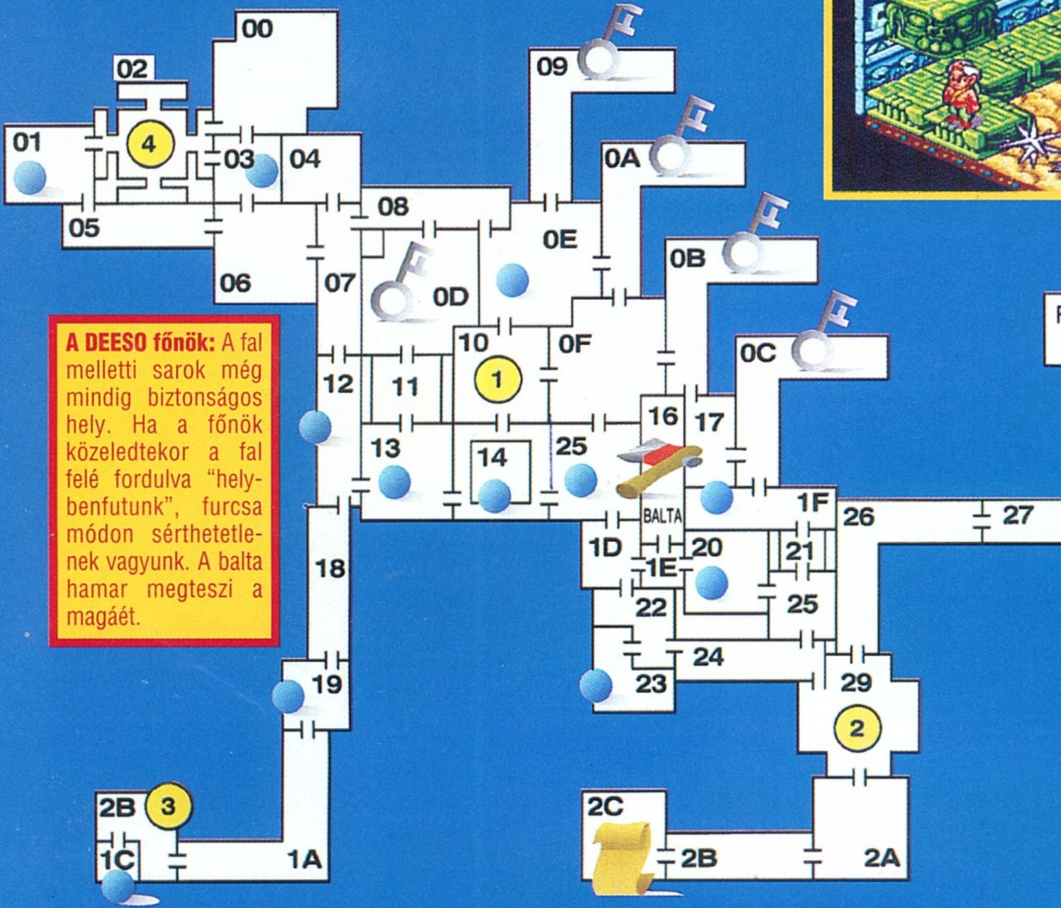
***Martin***



**20-as szoba:** Itt csak egy kő látszik, de a gyöngyhöz egy rafinált csigalépcsőszerű építmény vezet fel. Ha ugrálunk, s a levegőben egy picit elmozdulunk (figyeljük, mikor akadunk meg), ki lehet tapasztalni a következő lépcsőfok helyét.



**01-es Szoba:** Itt azt a képességünket kell kihasználni, hogy a köveket a fejünkön is el tudjuk cipelni. A szobába lépés után rohanjunk a jobb-első sarokba, hogy az utazó kő pont a fejünkre essen. Ez után araszolgassunk lefelé úgy, hogy a fejünkről a követ az alattunk levő blokkra ejtsük rá. Így már fel tudunk ugrani a mozgójárdára és el tudunk jutni a kék gyöngyig.




**A DEESO főnök:** A fal melletti sarok még mindig biztonságos hely. Ha a főnök közeledtekor a fal felé fordulva “helybenfutunk”, furcsa módon sérthetetlenek vagyunk. A balta hamar megteszi a magáét.



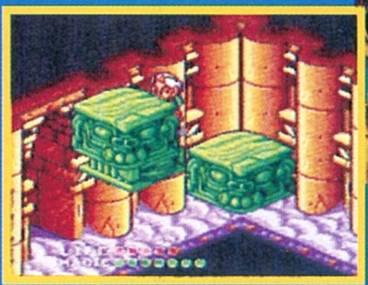
**07-es szoba:** Ez az átjáró csak látszólag van elbarikádozva, a képen látható része ugyanis ugrálás közben könnyűszerrel eltolható.

**0B szoba:** A középső és a bal oldali kövek eltolásával építsünk oszlopot, majd a felső blokk beállításával el tudjuk kapni a mozgó követ. Erről már fel tudunk ugrani.

**14-es szoba:** Lökjük le és toljuk el a képen látható követ, amelyről fel tudunk ugrani a mozgó kerítésre. Innen elérjük a gyöngyöt.







# EGYET FIZET, KETTŐT KAP!




*1994 októberének végén gondolt egy merészet a GAMETEK és kiadott egy "dupla" GAMEBOY kártyát. A dolog azért nagyon izgalmas, mert ezen két teljes árú játék található: a* 4 WHEEL DRIVE *című autószimulátor és a* DIRTY RACIN' *autóverseny. Természetesen a kártya normális áron kapható, így elég sok pénzt takaríthatnak meg az autós játékokat kedvelő GB tulajdonosok*

# RACE DAYS

## EZ A KÉT AUTÓVERSENY MINDEN IGÉNYT KIELÉGÍT - MINDEZT EGY KAZETTÁN!

GAME BOY



Ilyen kocsikkal versenyzünk.

### 4 WHEEL DRIVE

*Ha jól emlékszem, erről a játékról már írtam egy régebbi 576-ban. Akkor azonban még Jeep Jamboree volt a címe, amit a GAMETEK a megvásárlás után módosított. A versenyben a 20 induló között vagyunk, egyetlen célunk, hogy minél jobb eredményt érjünk el a különböző szakaszokon. Természetesen ahogy az a jó terepjáró versenyekhez illik, a durva ütközések és leszorítások megengedettek a pályán. Az opció menüben beállíthatjuk a vezetési tudásunknak megfelelő fokot és a kilóméteróra jelzését (kmp/h, mp/h). A térképet, a pozíciójelzőt és a vezető kocsi pozícióját ki lehet kapcsolni és már mehetünk is a három versenyfajta egyikébe.*

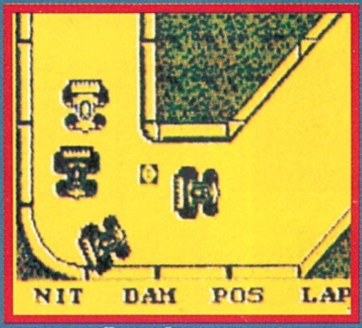
*A* SHORT *módban csak 5 menetet kell teljesíteni. Az* INTERMEDIATE *célja 7 verseny megnyerése, a* CHAMPIONSHIP *viszont 10 teljes "Jamboree" elé állít minket. A játék legvégső célja, hogy képesek legyünk megnyerni a Championship menetet PRO szintbeállítással. Ebben a turbó gyorsító is csak keveset tud segíteni.*

*A 19 ellenfél mellet megszámlálhatatlan fa, bokor, kő és tábla áll az útunkban. Mivel a legjobban csak kívülről lehet előzni, ez néha idegesítő lehet. Nekem az úton maradva kikerülni valakit csak a legritkáb esetben sikerült. A grafika a Test Drive-ból ismert szemszögben mutatja az utat. A háttér és az oldalscroll a GB-hoz képest is szép. A hangokkal is meg voltam elégedve, habár a motor zúgásán kívül sokat nem lehet hallani. Nagyon tetszik a két játékos LINK lehetőség, ahol két gépet összekötve versenyezhetünk! Összességében a játékot csak dícsérni tudom, a stílus kedvelőinek kellemes szórakozást fog nyújtani.*




Egy nyugalmasabb szakasz...

### DIRTY RACIN'




Egyelőre hátul vagyok.

*A játék neve a megvásárlás előtt Dirty Drivin' volt és szerintem a dobozon látható gyanús képek miatt nem sokan figyeltek fel rá. Pedig a DR jó, a Supercars-hoz hasonló autóversenyes program.*

*Talán hihetetlen, de ebben az autóversenyben MANGA stílusú grafikát láthatunk - gondolok itt a különböző választó képernyőkre és az ott látható bögyös nőcikre. Maga a verseny felülnézetből folyik és szokatlanul gyors - talán még a Micro Machines-t is megelőzi. A fő feladatunk az, hogy elérjük a GRAND FINAL szezont, ahol 9 bődületesen nehéz menetet kell teljesítenünk. Addig azonban 32 úgyszintén kemény versenyt kell megnyerni!*

*A "felülnézetes" autóversenyekből ismert módon itt is találunk pénzeszsákokat a pályán. Ezeket össze kell gyűjteni, majd a menetek végén a kocsit fejleszthetjük fel belőlük. Tudunk jobb gyorsulást vásárolni, erősebb motort, jobb kerekeket, nitro gyorsítót és megjavíthatjuk az elszenvedett sérüléseket is. Magát a versenyeket 3 nehézségi fokban gyűrhetjük - asszem' nem kell mondani, hogy csak a* TOTALLY DIRTY *vezet az igazi győzelemhez.*




Manga lányok a kezdőképeken.

*Kezdés után lehetőség van a pálya megtekintésére. Minden helyszínnek neve van, s a gép figyelmeztet az előttünk álló veszélyekre. Ezek között vannak olajtócsák és éles kanyarok is. Egy versenyben 4 kocsi indul. A verseny közben óvatosan kell használni a nitrót és figyelni kell a pénzeket is. Ha a fal egy darabja villogni kezd, azt igyekezzünk megütni - így bónusz dolgokat kaphatunk. Az azonnali sérülésjavítás, az extra pont és a pozíció javítás a nehéz helyzetekben igen jól jöhet. De leginkább csak arra építhetünk, hogy minél jobban feltuningoljuk a kocsinkat.*

*A DIRTY RACIN' nem a grafikájával fog hódítani. Végül is a SUPER CARS sem volt az az egetrengető grafikájú program, mégis mindenki imádta. Azt hiszem ezt a stílust a kocsiépítés lehetősége és a szoros menetek teszik élvezetessé. Én speciel díjazom az egyszerűen kezelhető, egyszerű grafikájú de fantasztikusan szórakoztató játékokat!*

*Martin*




Nitrót neki!

## ŐRÜLT MOTOROS SZÁGULDÁS VALÓSÁGOS TEREPEN... HMMM, EZT KI KELL PRÓBÁLNI!

### EGY KIS TEST DRIVE '94 KÖVETELMÉNYEIHEZ IGAZÍTVA

Az Accoladae neve még a C64-es fénykorában a Test Drive sorozattal lett ismert. Nos, legújabb CD-s játékuk, a Cyclemania akarva-akaratlanul erre a sorozatukra emlékeztetett. A Cyclemania-hoz hasonló megoldású játékkal már találkozhattunk, ez pedig a MegaRace volt. A hasonlóság pedig abból áll, hogy abban is a gép egy fix pályát (magyarul egy filmet) olvas be a CD-ről, amin járművünkkel nekünk csak a szlalomozás a dolgunk. A MegaRace




azonban gyenge grafikájával és unalmas játékmenetével nagy csalódást okozott számomra. Ezzel szemben a Cyclemania-ban egy újfajta videó-sűrítőnek köszönhetően digitalizált, valóságos, szép, színes pályákon törekedhetünk motorkerékpárunkkal az első pozíció megszerzésére. A pályák éles kanyarjain kívül ellenfeleinkkel,



● **Lovas akrobatamutatvány... motorral.**

és a pályákon közlekedő civil járművekkel is meg fog gyűlni a bajunk. Ezeken kívül útunkat még olajfoltok, az úton heverő gumiabroncsok, s néhol keresztbe átnyargaló lovak fogják megkeseríteni. A játék szisztémája tehát egy az egyben a Test Drive szériára emlékeztet, de sajna a kivitelezés is - vagyis hogy az ellenfelek, és a többi objektum grafikája elég durva, és így élesen elválnak a háttértől - a nagy elődhöz hasonló. Szerencsére a többi versenyző mozgása elég reális, tehát nem olyan mint a MegaRace-ben, ahol a következő ellenfélhez csak akkor értünk, ha már a mögötte lévőt megelőztük. Ezen kívül a többieknek is ugyanannyi az esélyeik a



● **"Ágyő, Biztos úr!"**



● **"Ezt inkább jobb lesz kikerülni."**

versenyben mint nekünk, tehát a pálya veszélyei rájuk is vonatkoznak, magyarul ha oldalba kapnak mondjuk egy bóklászó tehenet, ugyanolyan break-mozdulatokkal repülnek le a motorról mint mi. Így persze nem ritkák a tömegbalesetek sem, vagyis hogy az úton elterülő társ miatt utána az egész mezőny az aszfalton bukfencezik.

Ha a legizgalmasabb résznél kell valami miatt abbahagynunk a játékot, nem kell aggódni, hogy elveszik az eredményünk, ugyanis a program egy állás mentésére biztosít lehetőséget, tehát következőnek onnan folytathatjuk, ahol abbahagytuk.

### PRO ÉS KONTRA

A játék megkezdése előtt egy rakás dolog közül választhatunk: többek között például hat fajta motor és öt féle pálya közül (különálló futam esetén), de lehetőség van a körök számának, az ellenfelek tudásának beállítására is, valamint a futamok után a nyere-



● **Ezt a szép BMW-t kockázatos ilyen motorosok között vezetni.**

ményösszegünkből extra felszereléseket is vásárolhatunk a gépünkhöz. Mindezekhez a műveletekhez persze CD verzió lévén mindig tartozik egy kis jópofa ray-tracing animáció. Megemlíteném még a játék közbeni digitalizált motoros bukásokat, melyek akkor jönnek elő, ha motorosunk elesik, ezeket azonban jobbnak láttam az "F"-fel kikapcsolni, mivel csak lassították a játékmenetet, gyakran ismétlődtek, s persze sokszor abszolút nem is kapcsolódtak a játékban történt balesethez. Jó ötlet, hogy a játék közben az "M"-mel lehívhatjuk a pálya térképét, s figyelemmel kísérhetjük a többiek mozgását, miközben SVGA felbontás mellett, kicsinyített képernyőn játszhatunk. A program zenéje, és hanghatásai is megérnek egy misét. Az utóbbi időben ugyanis úgy tűnt, a CD-s játékokhoz (mint pl. Microcosm) a remek grafika mellé csak idétlen hanghatásokat, és plimplákoló, csak szinuszhullámot használó zenéket lehet írni. Nos a Cyclemania-ban igazi, digitalizált hangeffekteket találunk, s a program még SB-en is rendesen hangszerelt zenét játszik. A játék tehát élvezetes, talán mondhatni a legjobb a maga nemében CD-ROM-on. Ám aki már játszott a



● **Nagy a forgalom földön s égen egyaránt.**

Daytona USA-vel, vagy a Cruisin' USA-vel (a SEGA illetve a Nintendo legújabb játéktermi csodáival) annak megnőnek az igényei, és ez a szimuláció már egészen biztosan nem fog olyan nagy élményt nyújtani. Persze ezt nem is lehet elvárni ettől a programtól.

***Vári Zoltán***



● **Néhol festői tájon vezet az útunk.**

**576 KByte ÉRTÉKELŐ**

**CYCLEMANIA** — KIADJA: **ACCOLADE**

grafika
hangzás
kezelhetőség
kihívás
PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **92%**

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 4MB HD: 2MB VIDEO: (S)VGA CPU: 386
CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

# CSEVEGŐ



## ELSŐ FELVONÁS - A POKOL

"Szegasztok, skacok! Hát én most olyan lehangolt vagyok, mint az a Herrich nevű fickó a duplaszámban. Hogy min akadtam ki? Az igen hosszú történet. Nem tagadom, mindig is az 576 KByte volt a kedvenc magazinom. A minap elég pocsék hangulatban baktattam a főutcán, mikor a szemközti újságárus kirakatában megláttam az 576 új logó desingját. Juhéj!!! Boldogan kezdtem vágtatni az újságos felé, de kábé 10 méterrel a kirakat előtt tanakodva megtorpantam. Hogy miért? A címlapon igen gyanús mondatokat vettem észre, mint például TOTÁL színár, TÖMÖR gyönyör, MAXIMUM adrenalin, 100% frissesség (ez utóbbiról egyébként azt hittem, hogy a Wrigley Spermint reklámja)! Óvatosan közelítettem és kerestem az igen önkritikus és szerény jelmondatok hátsó értelmét néhány eldobott szóban. Meg is találtam! Ott virított a nagy hetes tetején, természetesen picurka betűkkel pingálva. 218 Ft!!! ÁÁÁÁHHHRRRR!!! Levegőért kapkodtam, segítségért kiáltoztam, majd teljes idegösszeroppanásban időszerűnek láttam összeesni... (Itt egy hosszú mese kezdődik a magyarországi számtech lapok összehasonlításával és egy választási dilemmával: melyiket is vegyem közülük?!)
1 perccel később elmélkedve baktattam vissza a főutcán és kezemben egy 576-ot szorongattam. Hogy miért? Mi ragadott meg az újságban? Nem, nem a Vári Zoli csábos mosolya, nem is T.J. cuki szemölcse az állán (hoppá, lehet hogy ez a pont itt a fotón nyomdahiba?), sem Ancy húsos ajkai, sem Martin szelíd tekintete. Hát akkor mi? Őszinte leszek: magam sem tudom. Egy rossz sugallat és kész a baj. Összességében elismerem, hogy az 576 KByte Magyarország (egyik) legszebb és legszínvonalasabb számtech magazinja, valóban megtalálható benne "...számtalan extra újdonság, legelőször...", "...titkos infók, világszínvonalú design - és mindez abszolút színesben!" (szerény, szerényebb, 576 KByte szerkesztősége). CSAK ÉPPEN 218 FORINTÉRT! Üdvözlettel: Tatabányai Tahitót"

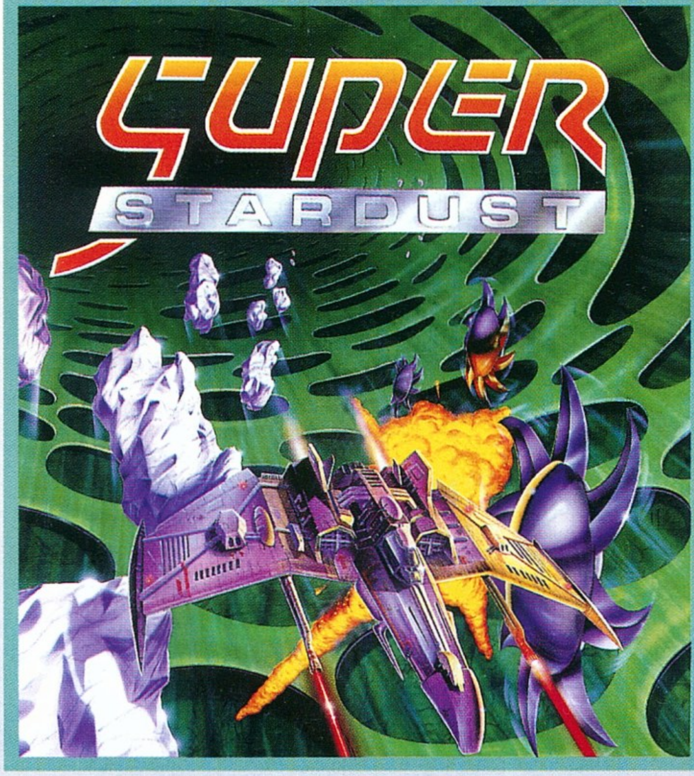
## MÁSODIK FELVONÁS - A MENNYORSZÁG

"Nem húzom az időt, belevágok: levettem az újságot a polcról és szolídan átnyújtottam a 170 Ft-ot, mikor közölték velem, hogy ez kevés lesz. Szóval 218-at fizettem, s ezután következett a címoldal elolvasása. Az itt feltüntett szerény szövegektől kicsit meginogtam, de nem adtam fel; kinyitottam az újságot. Elhatároztam, hogy minden oldalt kivesézek és megpróbálok okot találni a címlapon felsoroltakra. Hát sikerült! Kapásból az első oldalon lévő programömlesztést baromi jónak tartom. Mindenki csemegézhet a saját kategóriájában és a kiemelt újdonságok is felhívják magukra a figyelmet. A következő előnyös újítás az értékelő. Ez maximálisan előnyére változott (különösen a PC-s tetszett, mert így még megjelenés előtt megtudom, hogy melyik az a játék, amiről ne is álmodjak). A következő dolog ami megfogott, a Hónap Dumája. Betegre röhögtem magam a poénokon. (...Bla-bla-bla...) Végezetül még egyszer átlapoztam az újságot és rövid gondolatsor után beláttam, hogy megérte. SZÉP VOLT FIÚK! (De az ár mégiscsak magas egy kicsit...). Aláírás: Sipka Csaba"

## HARMADIK FELVONÁS - A PURGATÓRIUM

Nyájas Olvasóim! Nem azért idéztem ezt a két levélrészletet, hogy tovább idegesítselek benneteket az "áremelés-téma" feszegetésével, hanem azért, hogy kellő hangulatot teremtsek az áremelés téma boncolgatásához. Szóval ÁR. ÁRfolyam. ÁR-apály. ÁR-adás. ÁRbevétel. ÁRpád. ANYÁD! Oké, értem a célzást, nem húzom tovább a mézes madzagot az orrotok előtt, leírom feketén-fehéren miről is van szó. Ma egy kiló kenyér 0-tól 100 forintba kerül, attól függően, hogy az ősök pékségben dolgoznak, otthon dagasztja a nagyi, vagy a sarki diszkontban vágják a fejünkhöz a szikkadt cipót. Vegyük a legritkább esetet, a nulla forintos péksüteményt. Ezt a lehetőséget országos szinten maximum 1000 ember mondhatja magáénak, a többi, durván 9.999.000 (± 50 nagyi) kénytelen leslattyogni a bótba és leszurkolni az egy kilót. Százalékosan ez 1 : 9999-hez arányt jelent (0,01 %), ami a lóverseny nyerési esélyeivel vetekszik. Ezek a szerencsétlenek azt fizetik meg, hogy a pékapó sem ingyen kapja a kovászt meg a lisztet, ő sem a két szép szemünkért gyúrmázza a csirízt, a gépek sem perpetuum mobilék, kell hozzájuk némi delej, a kocsisok sem ingyé' fuvarozzák a dögnehéz cipókat, a boltos pedig szintén nem jókedvében kel hajnali hatkor, hogy illatozó kenyérrel várja a konzumálni vágyókat.
Nnnamármost. Tegyük fel, hogy az újságírók, a tervező és a kivitelezők jelentik a pékeket, tehát nekik az újság zérus pénzegységébe kerül. Természetesen ők is megfelelő honoráriumot kapnak az elvégzett munkájukért, de összességében ők a legkisebb halak a láncolatban. Hallottatok már a hétfejű POSTÁRÓL, meg a bibircsókos NYOMDÁRÓL, hogy a legnagyobb sumákról, a csúf, kopasz hókuszpók ÁLLAMBÁCSIRÓL ne is beszéljünk? Igen, ők azok, akik az utolsó bőrt is lenyúznák rólunk, csak hogy meg ne tudják venni maguknak a 200 forintos szezámmagos kenyeret is. Ezzel bezárul az ÖRDÖGI KÖR, a kígyó a farkába harap. Mi pedig búsan öklünkbe harapunk, mert elfogy a harapnivalónk, ha nem tornászhatjuk egy kicsit feljebb az ÁRAT.
Mindezek ellenére úgy érezzük, és reméljük, hogy kitartotok mellettünk, Kedves Olvasóink, Ti, akik a sok hasonló lap közül mégis minket (vagy minket is) választatok, és akiknek öröm adni, újítani, színesíteni.

***Zolee***




Amikor megjelentek az első képek és híradások a Microcosmról, mindenki úgy gondolta, hogy ennél jobbat, szebbet, gyorsabbat kiagyalni aligha lehet. Bár már ekkortájt felröppent az a kósza hír, hogy valahol a hideg és ködbe burkolódzott Finnországban készülőfélben van valami, ami esetleg sarokba szoríthatja a csillogó-villogó fenomént. Aztán megjelent a nagy dirrel-durral beharangozott játék CD32-re is, jó sokan megvették és hoppon maradtak, mert nem azt kapták a pénzükért, amit vártak: élvezetes játékmenetet, izgalmas lövöldözést, reflexeket maximálisan próbára tevő programot.

Ekkor lépett a színre az Amiga tábor nagy pártfogója, a TEAM 17 és felkarolva a finn illetőségű Bloodhouse nevű fejlesztőgárdát, adott a már akkor is profinak ígérkező produkciónak egy kis gázfröccsöt és pénzbefecskendezést és belevágott a program menedzselésébe. Jól tette, hiszen a SUPER STARDUST olyan csúcsokat dönthet meg, amelyet egy-két éve még álmaikban sem képzeltek volna sem a fejlesztők, sem a felhasználók. A régi motorosoknak ismerősen csenghet a név, hiszen az A500-as változat (Stardust néven) annak idején is nagy sikert aratott - de összehasonlíthatatlanul alacsonyabb színvonalon, mint a nemrég megjelent CD32-es változat.

## KETTŐ PER EGY

Aki nem ismerné a felállást: a két fő stílusjegyből összegyúrt játékban egyrészt a súlytalanság által állandó mozgásban lévő űrhajónkat kell aszteroida mezőkön megóvni az ütközésektől, illetve alagutakban, csőrendszerekben száguldva kell az idegen lények támadásától megvédeni, miközben porrá alázzuk őket. Az első feladat végrehajtása álló hátterek előtt történik, miközben űrhajónk és a képernyőre "befolyó" aszteroidák állandó ütközéseknek vannak kitéve. Ezt megelőzendő ügyes manőverekkel és állandó tűzerővel kell közöttük manőverezni, miközben minden egyes eltalált kőszikla 2-3 kisebb-nagyobb darabra hullik találat esetén. Ezeket ismét meg kell sorozni, hogy végleg elporladjanak. Azt ugye nem kell külön mondanom, hogy a kövek méretüktől függően lomhán vagy szélsebesen húznak végig a képernyőn, ami tovább bonyolítja a helyzetet. Egyedüli kibúvó, hogy ki lehet úszni a képernyőn felül és oldalt, majd alul és a másik oldalon ismét beosonni a tetthelyre. Külön figyelmet érdemelnek a robbanások lángjai és az őket kísérő zajok megvalósítása, amik egyszerűen lenyűgözőek. Pedig ez még csak a kezdet...


● Csak a robbanások 120 animációs fázisból állnak...

## KETTŐ PER KETTŐ

A program fő attrakciója az alagútrendszerekben való száguldozás, amely a CD32-n eddig készített LEGJOBB, nem digitalizált effektekre épülő animációkat vonultatja fel. A háttér itt aztán egy pillanatra sem nyugszik meg, meghökkentő finomságú scroll segítségével repülhetünk BELE a képernyőbe. Annak ellenére, hogy törékeny űrhajónk csak 2 dimenzióban mozoghat a képernyőn, a háttér szédítő mozgatásának köszönhetően igazi háromdimenziós száguldás élményében lehet részünk. Ezen felül az ellenséges űrhajók és egyéb járművek animációja is káprázatos - mintha videófilmet néznénk, pedig ez tiszta matematika! A 3D-s renderelt főellenfelek és a belőlük/mellőlük/mögülük előbukkanó segédűrhajók, absztrakt alakzatok, rakéták olyan hatást keltenek, mintha nem is CD32-n, hanem Silicon Graphics gépen játszanánk. Olyan sebességűek az akciók, hogy a gyorsabbak lennének, akkor már játszhatatlanná válna tőle az anyag, de így inkább csak baromi nehéznek titulálnám.


● Hol van ehhez képest a „mi nagy vezérünk", a Microcosm?!


● A 24 csúcsos testek úgy pörögnek, mintha filmet néznénk.

## HÁROM PER HÁROM

Néhány technikai adattal szolgálnék még címszavakban a teljes fogalomalkotás céljából: 30 pálya, 4 féle alagútrendszer (+ 1 titkos vízalatti rész), 256 színű álomszép grafika, CD minőségű bombasztikus zene és hanghatások - mi kell még? Ehhez a már említett szédítően gyors grafikai megoldások és nagyon nehéz játékmenet párosul, amely pont azt a célt szolgálja, hogy kitartó szórakozást jelentsen a játék. Minden pénzt megér!

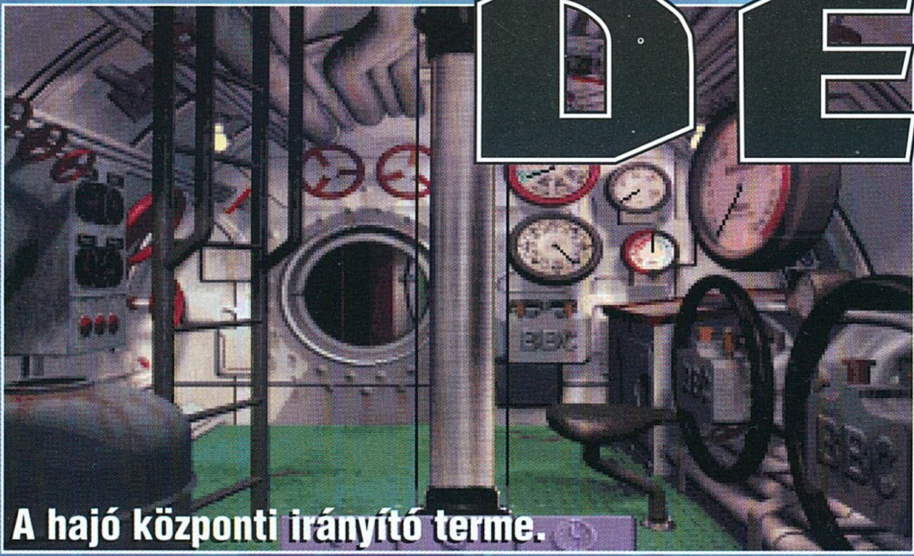

● A barlang falának mozgatása élőben lenyűgöző.

# A LEGJOBB TENGERALATTJÁRÓ SZIMULÁTOR! HOGY MIÉRT? MERT EZ A PROGRAM SZIMULÁCIÓ FELSŐFOKON!

# ACES of the DEEP

**1941 MÁRCIUS 21.**

Borult, vízpárát permetező szeles idő virradt reánk. Feljöttem a hídra, kiszellőztetni fejem. Az őrök szemüket meresztve, távcsövükön át kémlelik a horizontot, és eget. Hajtja őket a vadászösztön, mely a könnyű prédára vár, és fékezi őket az életösztön, mely a veszély legkisebb jelére azonnal riadót kiált. Mi nem a tengerek oroszlánjai vagyunk, ezért számunkra létfontosságú az időben történő riasztás. "Az ordasok a gyengébbet elkapják, de az erősebbtől menekülni kénytelenek." Gyorsan fizet életével, aki elfelejti ezt az egyszerű szabályt...



A hajó központi irányító terme.

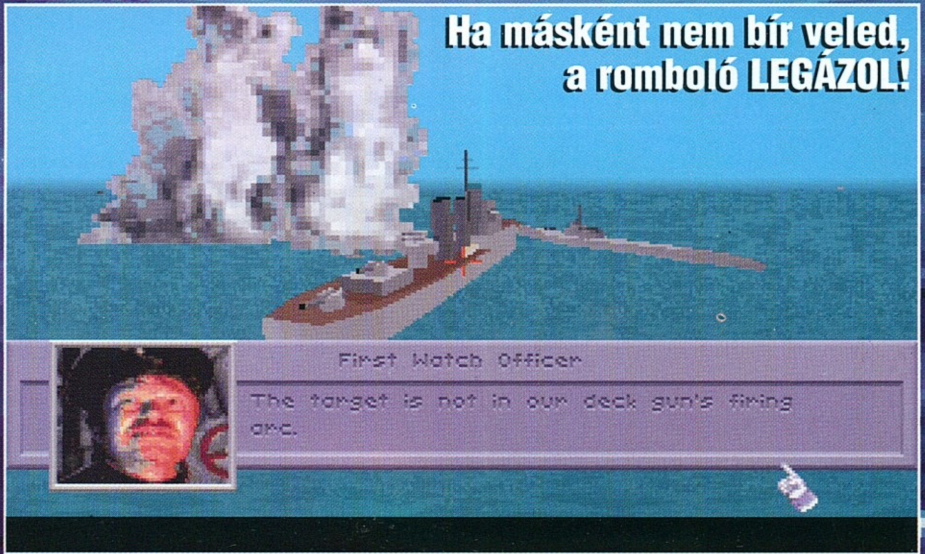
A hullámokat nézem. Gyönyörködöm, s szememet nyugtatom a fodortarélyok bújócska játékát figyelve. Alattam közel félszáz ifjú tengerész zsúfolódott össze egy hosszú, szellőzetlen keskeny csőben. A hajón mindössze két W.C., (ebből az egyik az út elején még élelmiszer raktár) melyet a lakótértől egy vékonyka függöny választ csak el. Tisztálkodásra sem idő, sem elég hely, ezért nem ritka a lapostetű. A bűzt odalent viszonylag hamar megszokod, de a toronyból lemászva az első percek öklendezéssel tarkítva telnek el. Németország hős fiai, akár a görények: bűzlenek. Két embernek van egy ágya. Minek is kéne több, hiszen váltják egymást a szolgálatban, s az ágyon egyaránt. A mennyezetről füstölt-, sózott húsdarabok lógnak, de szaguk inkább hasonlít már egy olajjal itatott (bél)szélzsákhoz. Némi vigasz, hogy ízük a felszín alatt még valamelyest emlékeztet az eredetire is...

Komisz ez a reggel. Hiába a fekete vízhatlan kabát, a többrétegű alsó öltözet, arccsontomon át bekúszik a hideg sálam alá, végig tekerint nyakamon, s csorog tovább testem hajlatain, egészen a sarkamig. Megborzongok miközben eszembe jut az a másik borzadály... A parancsnokságom alá tartozó IX B osztályú U-106-os tengeralattjárómmal a múlt hét óta üldözöm az SL 68-as konvojt.

Igazi húzd meg, ereszd meg játék. Éjjel támadok, nappal visszavonulok, s megpróbálom őket szemmel tartani. Ha messzire távolodom elveszíthetem őket, ha közel maradok, könnyen felfedezhetnek. Így hát a józan megfontolás, és a bátor vakmerőség határán lavírozom. A megfigyelők, és a fülelő tiszt jelentései alapján a navigátorom próbálja percnyi pontossággal jelölni az ellenfél hajóinak helyzetét. A látótávolság határát a térképen egy piros körrel jelöli.

Nos nekem, elvileg ennek a körnek az ívén kell napközben a konvojt tartanom. De az időjárás nem mindig kegyes, s ha köd száll közém s a konvoj közé, az ellenség helyzete máris bizonytalanná vált. Kénytelen vagyok őket szorosabban követni. Igazi rémálom, amikor egyik pillanatról a másikra felszáll a köd, és ott találom magam két kísérő romboló között.

Akárcsak tegnap is: azonnal harsant az ALARM!!!, a legénység fölös tagjai hanyatt-homlok rohantak az orrba előre, hogy orrnehézzé tegyék a teknőt, persze most a vészmerülés is csak vánszorgásnak tűnt, miközben hajónk megindult a feneketlen mélység felé. 20, 40, majd 50 méter, aztán az eget-, és velőtrázó bumm!!! bumm!!! bumm!!! Szórták ránk az áldást föntről, számolatlanul potyogtak a mélytengeri aknák. A mérnöktiszt piros körökkel jelölte hajónk sérült részeit, lassan úgy tűnt, már mindent bekarikázott, amikor úgy 150 méter mélyen a hajótest nagyot zökkent, csikorgott még kettőt, aztán a tengerfenéken beágyazódott. Néma csend. A süketítő csatazajt átmenet nélkül váltotta fel a borzongató, nesz nélküli űr. Hátamon forró veríték csorgott végig, de a félelem rám húzta a hideg libabőrt. Mi történt, megsüketültem talán? Nem! Egy alattomos nyekergő hang tudatta agyammal, hogy fülem még ép, de a hajótest kínlódva deformálódik, összeroppanni készül az irdatlan víznyomás alatt.




Ha másként nem bír veled, a romboló LEGÁZOL!

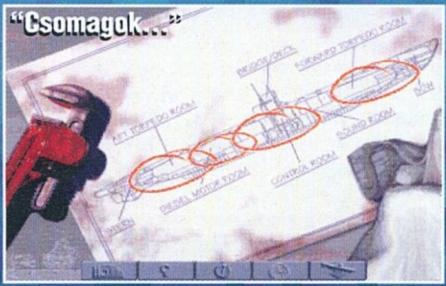
Emelkedés!!! - üvöltöttem, s a mélységmérő mutatóját legszívesebben a kezemmel tekertem volna felfelé, de a hajó miközben gyantátlan hegedült tovább, állt, állt csak mozdulatlanul...

A következő mintegy másfél óra a mérnöktiszt különszáma volt. Miközben a többség megkezdte fején gyarapítani az ősz hajszálak sorát, s ennél sokkal többre képtelen is lett volna talán, addig ő lépésről lépésre javított és cserélt, még a hajó újra mozgásképessé nem vált. A jelentését már alig vártam - elegem volt a dekkolásból -, a telegraph karját "Flank" állásba nyomva tűnni szerettem volna e rosszemlékű helyről. Felpörgött a hajócsavar, az elektromotor szívta, szlopálta az akkumulátorokat, mégsem történt semmi. Álltunk mozdulatlanul, a hajótest meg sem moccant. Tudhattam volna már, hogy a türelmetlenség rossz tanácsadó! Motor ÁLLJ! után, utolsó kártyámat készültem kijátszani: kiadtam a "Blow all tanks" parancsot.

Elsőre még ezután sem történt semmi, de a másodszori levegő befúvatás után, a mélységmérő mutatója komótosan elindult felfelé. Most már kötelező volt a motor indítás, mert az emelkedést - akár egy repülőnél - kormánylapok támogatják, s ezek hatásossága sebesség függő. De a sebesség növelését, növekvő zaj eredményezi. Pingettek is ránk azonnal fentről, (ezek szerint tudták, hogy megúsztuk, várták mikor indulunk neki) és hallani lehetett, ahogy egy hajócsavar megindult felénk. Korai volt a feljövetel, de ezen megint csak nem volt idő elmélkedni: Csendes menet!, majd éles



De így is vissza lehet jönni... (Hány győzelmet is aratott ez a hajó?!)




"Csomagok..."



Nullára merült akkumulátorok...

90 fokos forduló, végül minden ÁLLJ! A romboló valahol mögöttünk-felettünk úszott el, és jóval távolabb, minthogy bajt okozhatott volna, kezdte a Bumm!!!, Bumm!!!-olást.

Nincs fülelő, ki ilyenkor le ne tépné fejéről a fülest, ki is használtuk menten a nagy hangzavart, és teljes gázzal cikk-cakkban pucoltunk e rémséges térségből el. A rombolók nem követtek tovább. Hihették, hogy végeztek velünk, vagy csapdát sejtve nem akarták hagyni nyájukat őrizetlenül...

Most felszíni menetben próbáljuk utolérni őket, miközben töltődnek lemerült akkumulátoraink. Szippantok egy utolsó mélyet a hűs levegő sós illatából, majd visszavonulok a toronyból a térképasztal fölé, gubbasztani.

A legtöbb időmet itt töltöm, görnyedve, s tépelődve a taktikán. Kétféle funkciót is ellát ez az asztal. Itt tudom megtervezni az útvonalat (**Set course**), melyet ha alszom is, a legénység a parancsnak megfelelően követ. De ide futnak be a megfigyelő őrök, és a fülelő észlelései is. Itt válik láthatóvá a valóságos helyzet: ki milyen irányba, milyen sebességgel, milyen "szándékkal" mozog. Figyelmed ne kerüljék el a navigációs térképen látható kék körök! Ezek mutatják számodra, éppen mely légitámaszpont hatósugarában haladsz. Nagyon fontos a repülőgépek időbeni észlelése! "Sok ordasmama kölykét rabolta már el, az égből lecsapó sasmadár." Egy kapitány se érezze magát biztonságban, ha légterén egy gép "csak úgy" átrepült. Ha felderítő volt, és felfedezett, küldeni fogja, és egy órán belül biztosan érkeznek is a mélytengeri bombavetők. Ne feledd: "Sok lúd disznót győz!" Ha csak egy gép támad is, legyél óvatos, mert azt a légvédelmi gépágyúsod előbb-utóbb többnyire leszedi (persze ha erre előtte tőled már parancsot kapott), de hallottam már olyan történetet, amikor a gép csobbanás előtt tudta aknáit oldani, és mindkét félből lett egyszerre győztes, és áldozat!

A konvoj útját balról szigetek keresztezik, egészen biztos tehát, hogy jobbra egy kitérő következik... Kapóra jön ez most nekem! Biztonságos távolból elhúzok mellettük, elébük vágok, miközben a magammal hozott 15 hanglemez egyikét (Beethoven VI. Szimfóniájának 1. tételét) hallgatom...

## TIZENKÉT ÓRÁVAL KÉSŐBB...

Rádión még a délután folyamán leadtam a helyzetem és azt is, hogy egy konvojjal harcérintkezésben vagyok. Ha a falkából a közelben tartózkodik valaki, az ezóta erre tart, és biztos lehetek benne, hogy majd nagy élvezettel veszi ki részét a vadászatból. Sötét van. Az égen csillagok, de a Hold még nem gyújtotta meg lámpását. Ideális idő a meglepetésszerű támadásra. Álló motorokkal, a lehető legoptimálisabb kilövés irányba beállva várom, a balról, ferdén érkező hajókaravánt. Mint egy díszszemlén masírozó alakulat. Csak a két romboló lóg ki a sorból, a két régi ismerős. Az egyik túlságosan elöl, a másik jó hátul lemaradva rajzolja furcsa hurkait.

Szívesen belé szúrnám egy fullánkom, de a felesleges kockázaton túl, ez értelmetlen is volna most. Szemem előtt célként, a bruttó regisztertonnáknak kell hogy lebegjenek! Majdnem szabályos sorok és oszlopok. Ha egy sorba (ez öt-hat hajó) oldalról beleengedek egy torpedót, az ha elsőre célt tévesztene is, valamelyikben nagy valószínűséggel fennakad. Nem szokott, de most a ritkán kínálkozó alkalomtól izzadni kezd tenyerem. A megfigyelők suttogva küldik üzeneteiket a toronyból, próbálok válogatni a legzsírosabb falatok között. Szélen az aprólék, középen a nagy hajók...




Egy útvonalterv, és azok a bizonyos kék körök!

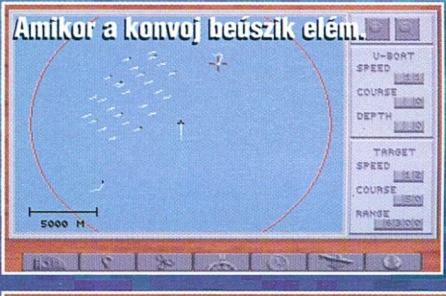


Távcső-, és TDC-kép.

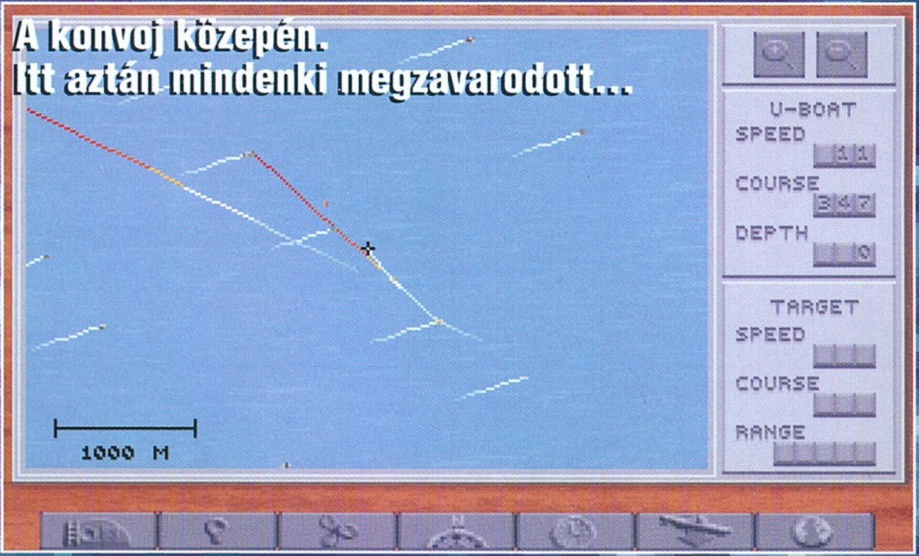
Itt az idő: "Merülés periszkóp mélységig!" Ettől a pillanattól kezdve, félig sükettĂ©, és vakká válok. A térképről eddig leolvasható sok-sok segítségemül hívható adat most eltűnik, vagy csak egy, a merülés előtti állapotból kiinduló viszonylagos mutató. Eddigre a fejemben memorizáltam, a "puskavégre" kapandó hajók helyzetét. Az elöl lévő romboló számításaim szerint már rajtam túlhaladt, "Periszkóp fel!". Hallom az elektromotor hangját, amint kitolja a combvastagságú csövet, várok pár másodpercet, míg a hullámzó homályosságból élessé nem válik a kép. A lencséről lefolyt (!), elpárolgott a tengervíz. 1.5-6 szoros nagyítású kristálytiszta kép tárul elém. Periszkópom, 3a térképen előzőleg megjelölt célpontra, egy bordó keresztre néz. Célzok a hajótesttel, (a periszkóp, és a hajó hossztengelye 0 fokos szöget zárnak egymással).

Megnyomva a torpedó szimbólummal ellátott gombot, előhívom a **Torpedo Display Controll**-t. Ezen látom a célpont hozzám viszonyított irányát (**Bearing**), sebességét (**Speed**), távolságát (**Range**), és haladási irányát (**Heading**). Különböző okokból előfordulhat, hogy nem tudunk a hajótesttel pontosan célozni, ilyenkor a torpedóvető-csövet a profik ± 10 fokkal (jobbra-balra) eltolhatják. Lényeges, hogy a kapitány megőrizve önuralmát, ki tudja várni, amég a cél, a torpedó hatótávján belölre ér, (ezt a bordó kereszt pirossá válása is érzékelteti!). A lőállás elfoglalása előtt már mérlegelnem kellett, hogy torpedóim becsapódási szöge nehogy túl lapos legyen, ez most OK, csak bírjam még cérnával egy kicsit... Közben hirtelen elhatározással változtatok eredeti tervemen, (a feszültség hatására megvilágosodott mi az egyszerűbb!) azonos sor két egymás melletti hajóját támadom, így a motorok bekapcsolása, és manőverezés nélkül, támadhatok egyszerre több célpontot is. Egyedül, a megfelelő indítási pillanatok elkapására kell összpontosítanom. A "**Range**" szerint már régen indíthatnék, de tudom, hogy az elfoglalt helyem alapján leszek még kedvezőbb pozicióban is. Fogyjon csak köztünk a távolság...

A kis távolság kis reakció időt jelent, ha meg is látnák a fodrozó csíkokat, már nem lesz idejük elkerülni azokat. A távolabbi hajó lőpozícióban, az I. csőből tűz! A sűrített levegőt hallom amint kiszisszenti halálos csomagját, majd az ügyeletes tengerész jelenti is ezt az orr felől.



Amikor a konvoj beúszik elém.



A konvoj közepén.
Itt aztán mindenki megzavarodott...

Újabb döcögő másodpercek, majd a II. csőből is tűz! Szisszenés, jelentés, akárcsak az előbb, és megintcsak marad a hosszú-hosszú várakozás. Hiába tudom, hogy a legjobb lenne azonnal kereket oldani, nem birok engedni a csábításnak, és megbabonázva meresztem szemem a periszkópon át kifelé.

Baaang!!! - hatalmas tűzgömb világítja meg az éjszakát, az első csomagunk célba ért. Azonnal világítórakéták kezdenek repkedni szerteszét, tűzijátékot okád a megbolydult karaván. Mindenki bennünket keres, miközben még egy



Periszkópon át, egy eltalált hajó.


A fenti kép, a hajótoronyból nézve.

óriási Baaang!!! rázza meg a vizet. A második is telitalálat, de most már aztán tényleg iszkiri, tekerünk tovább, (ha lennének evezőink, talán még azon is húznánk vagy kettőt) ahogy csak lehet, derékszögben húzzuk a csíkot kifelé a két romboló feltételezett helyzete között.

Biztonságos távolságból felmerülünk, így sokkal gyorsabbak vagyunk, aztán rohanunk hazáig a jó hírrel, a lapzártába talán még belefér. A kikötő előtt leadjuk rádión üzenetünk: megérkeztünk, örüljetek, újra itt vagyunk!

"Rezes banda, és a helyi szüzek
üdvözlő sorfala vár,
árbocunkon pedig lobogtatja a szél,
győzelmi jelvényeink két pici zászlaját."

*-(—-Széchenyi János—-)-*

## 576 KByte ÉRTÉKELŐ

**ACES OF THE DEEP** KIADJA: SIERRA

grafika
hang/zene
kezelhetőség
kihívás
PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **93%**

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 4MB HD: 10MB VIDEO: VGA CPU: 386
CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

# AMIGA

Ismét megjelent egy nagynevű PC-s program Amiga változata, amely méltó a **MICROPROSE** nagy híréhez. A címe **UFO** a sztorija pedig röviden a következő: 1998-ban azonosítatlan repülő objektumok jelennek meg a világ minden táján. A japánok megpróbálják felvenni velük a harcot, de az első UFO-t csak öt költséges hónap után fogják el. A Föld vezető gazdasági hatalmai megalapítanak egy szervezetet, amely a világ legjobb pilótáit, katonáit, tudósait és mérnökeit alkalmazza, hogy megállítsa az idegenek terjeszkedését. A szervezet működését pedig egyetlen zseniális koponya irányítja, akinek döntésein a Föld sorsa áll vagy bukik. Ha a játékot valamilyen kategóriába kellene sorolnom, leginkább a stratégiai csoportba tenném. De igazából ez valami teljesen új. Az UFO-k figyelése, lelövése és az idegenek megsemmisítése ugyanis csak egy része a feladatunknak. Tudósaink folyamatosan kutatnak a fejlettebb, hatékonyabb technológiák után, próbálják megfejteni a lelőtt UFO-kból kimentett eszközök működését. Mérnökeink pedig sorra állítják elő a tudósok által felfedezett fegyvereket, anyagokat. Valamennyiük tevékenységének összehangolása lesz a feladatunk - csúcs grafikai és hangulati környezetben.

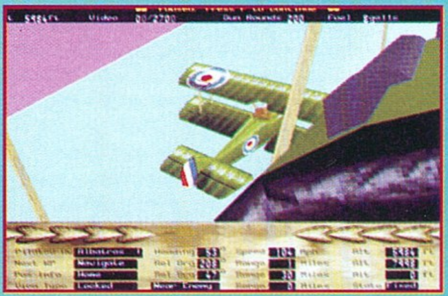





**BURNTIME** címmel már egyszer beszámoltunk a **MAX DESIGN** fejlesztéséről, amely akkor PC-n jelent meg és csak németül. Jónéhány hónapnak el kellett telnie, hogy a jövőbeli stratégiai játék angolul is napvilágot lásson - de megérte a várakozást. A Harmadik Világháború (Nagy Világégés) után előbújnak a föld aluli bunkereikből az emberek és az üszkös romokon új társadalmakat hoznak létre. Állandó vízhiány, járványok, megtébolyult mutáns fajok tizedelik meg a még megmaradtakat. Lassan kialakulnak az új erőviszonyok, néhány ember kezében összpontosul a világ gazdasága, kereskedelme, a víz és villanyellátás. A feladatunk az lesz, hogy gondosan összeválogatott csapatunkkal mi magunk vegyük át a földi élet irányítását. Mivel a pénznek nincs értéke, ezért más módon kell ezt elérnünk: tárgyakkal kell kereskednünk, embereket kell az ügynek megnyerni, avagy fegyverrel kell a saját igazunkat megvédeni. Több mint 200 karakterrel kommunikálhatunk, 80 felvehető tárgy után kutathatunk és akár ketten is játszhatunk karöltve a három számítógép irányította ellenféllel. A futurisztikus sztori és az ehhez passzoló grafikai megvalósítás remek szórakozást kínál - végre sokkal érthetőbb nyelven (sajnos magyar verzió nem lesz)...

# PC

A repülőszimulátorok említésekor leginkább a Microprose, az Origin esetleg a Virgin neve ugrik be az embereknek, de hogy az **EMPIRE** nem, a holtbiztos. Pedig a napokban megjelent első világháborús szimulátoruk, a **DAWN PATROL** minden bizonnyal bevonul a játékgyártás történetébe. A tapasztaltabbak felfedezhetnek a kép alapján némi hasonlóságot a Virgin Overlordjával, ami nem véletlen: ugyanaz a gárda áll mindkét fejlesztés mögött. A második világháború valamennyi jelentősebb epizódját, az összes híres-hírhedt résztvevővel kipróbálhatjuk a játékban. Minden misszió előtt az éppen aktuális feladatról kapunk egy képes/szöveges beszámolót, majd eldönthetjük, hogy a birodalmi vagy az antant hatalmak oldalán lépünk-e be a csatába. A korszak remek lehetőséget nyújt a test-test elleni küzdelmeknek, az ütközetek sokkal inkább múlnak a manőverezési képességeken és célzási pontosságon, mint a modern automata fegyverek erőfitogtatásán. A program maximális hűséggel adja vissza a korszak repülőinek legapróbb részleteit is, a légbeli viselkedésüket és repülési tulajdonságaikat - mindezt meghökkentő sebességgel és részletességgel. Az év szimulátorának leírása a következő számban várható.

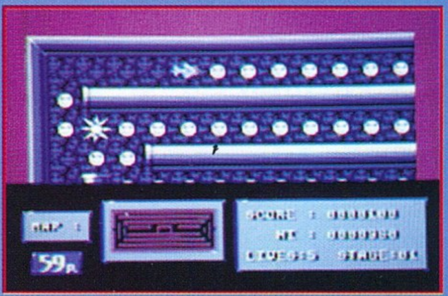




Fellendülőben van az autóversenyzős játékok ipara is, amit mi sem bizonyít jobban, mint a sorra megjelenő Forma 1-es, Off-Road és gyorsasági verseny ihletésű produkciók. Ezekben van egy elszomorító közös tulajdonság: a ki nem elégíthetetlen hardverigényük. A shareware programjairól ismertté vált **APOGEE SOFTWARE** gondolt a szerényebb felszereléssel rendelkező játékosokra is és nekik dobták piacra a **WACKY WHEELS**-t. Ha hasonlítanom kell a programot valamihez, akkor a Super Mario Kartot tudnám példaképként említeni - a hasonlóság le sem tagadható: szórakozni vágyó állatok go-kart versengésbe fognak, hogy eldöntsék, ki is a legmenőbb közülük. Bár a játék egyedül nyomulva is őrületes szórakozást nyújt, a legnagyobb durranás a két játékos üzemmód, ahol társunkat az osztott képernyőn küzdve kell lenyomnunk. Nemcsak tiszta eszközökkel (előzés, leszorítás, lökdösődés), hanem piszkosabb módszerekkel is tehetünk szert egy kis előnyre (az út mentén elszórtan sütkérező sündisznókat az ellenfeleink nyakába dobjuk). Mint a kép is mutatja, igen lepusztult a grafika, de pont ez az, ami a játék varázsát adja: back to the roots - vissza a gyökerekhez!!!

# C-64

A PAC MAN láz már jó tíz évvel ezelőtt lecsengett, de C64-en még mindig vannak olyan elvetemültek, akik ezt a hullámot akarják meglovagolni. Persze nem ilyen egyértelmű a dolog, mert a PM védett név, ezért valami új köntösbe kell öltöztetni a régi sémát. Erre az elhatározásra jutott a **TECHNOPLYN** fejlesztőgárdája és a tátogató sajtot űrhajóval, az őt üldöző szellemeket pedig halálfejekkel helyettesítették. Egyéb módosításokra nem is futott erejükből, ha csak azt nem vesszük átalakításnak, hogy jócskán megnagyobbították a bejárandó területet és az összeszedendő bogyók számát is feltuningolták közel 50 darabra szintenként. Mivel csak a terület egy apró szeletét látjuk egyszerre, ezért egy apró térképet is mellékeltek a segítégképpen, amin a saját és ellenfeleink helyzetét tudjuk figyelemmel kísérni. További "újítás", hogy az alagutakban szétszórva bónusztárgyak is felbukkannak, amikkel sérthetetlenek lehetünk, visszaküldhetjük a halálfejeket a kuckójukba, stb. Ja és ne feledkezzünk meg arról sem, hogy mint egy rendes űrhajótól megszokott, lőni is tudunk, ami hasznos segítség, ha két tűz közé kerülnénk. Magyarul semmi extra, csak egy felejthető x-edik klón...





Ha már a klónozásnál tartunk, azt hiszem az itt látható kép alapján mindenki kitalálja, hogy "kire ütött ez a gyerek". Igen, egy újabb Tetris változat, méghozzá a gyengébbek közül, ugyanis a **TETRISACK**-et semmi, de semmi nem különbözteti meg elődjétől és akkor meg minek készítették? A eredeti őstől talán csak abban tér el, hogy az opciói között háttér-, és zeneválasztási lehetőség is van. Ejha! Főleg ha meggondoljuk, hogy annál zavaróbb a dolog, minél színesebb a háttér, akkor felmerül a kérdés, hogy kell-e egyáltalán háttér a játékhoz. Ráadásul a lehulló darabkák színe is ugyanabból a palettából készült, mint a háttereké, úgyhogy végképp nem értem a dolgot. Először azt hittem, hogy bármi szerepe van a színes alakzatok esetében a színek párosításának, de rá kellett döbbennem, hogy teljesen mindegy, hogy hová dobom a hupililát vagy a smaragdzöldet - ugyanúgy lebomlik egy réteg, ha előáll egy teljesen kitömött sor legalul. Egyedüli főként a két játékos üzemmódot tudnám csak említeni, ami osztott képernyőn folyik - aztán kalap-kabát! Ebben az esetben is igaz a mondás: nem akarásnak, nyögés a vége. Fölösleges erőltetni a dolgot, ha nincs ihlet az alkotáshoz. Egy korszak elmúlt. Véglegesen.

# ÉRKEZÉSI OLDAL

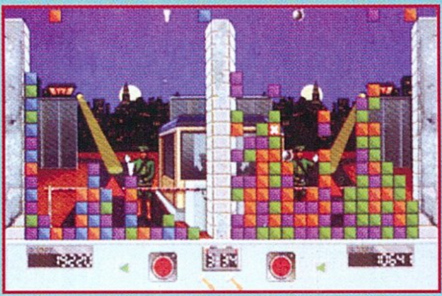
Ugyan a CD32-es változatról olvashattok egy egyoldalas ismertetőt, talán nem bánjátok, ha a **TEAM 17** legújabb üdvöskéjéről, a **SUPER STARDUST**-ról, annak is az 1200-as változatáról is ejtünk néhány szót. A rendkívül nagy összpontosítást és kifinomult reflexeket igénylő aszteroida-lövöldözés az új változatban (a másfél éve megjelent "eredeti" Stardusthoz viszonyítva) egyrészt a kockáról-kockára átrajzolt háttereknek, a 12 (!) csatornás zenéknek és a külön e verzió számára kifejlesztett 3D-s alagútban játszódó bónuszpályának köszönhetően biztos sikerre számíthat. Bevallom őszintén, nem lehet a programról első látásra megmondani, hogy egy mezei (bocsánat!) Amigán fut, nem pedig valami csudapécén. A pörgő-forgó aszteroidák ray-tracingelt mozgása sokkal kifinomultabb, mint az első változatban, a bravúros technikai trükkel megoldott 12 csatornán a zene és a hangeffektek egyszerre szólnak, anélkül hogy egymást zavarnák, a 3D-s alagútban pedig szédületes sebességgel repít bennünket az űrhajó előre. A legnagyobb élvezetet akkor nyújtja a játék, ha egy sötét szobában, maximumra feltekert hangszórók mellett játszunk, mert ekkor teljesül ki a hang és a látvány összhatása. Próbáljátok ki!!!






Az összeállítás legvégére egy fergeteges újdonságot hagytam, ami még a legkőszívűbbek érzelmi világát is felkorbácsolhatja. Na nem kell semmi komolyra gondolni, csak a **VIRGIN** legfrissebb szerzeményéről, a **SENSIBLE GOLF**-ról van szó. A Sensi-focinál már megszokott mini figurás megjelenítés a golftól sem áll távol, egyáltalán nem zavaró a pöttöm figurák sasszézása a képernyőn. Miközben a nagy golfprogram-gyártók a legtökéletesebb életszerűségre törekednek (video, ray-tracing, anyámkínja), akkor itt ennek nyoma sincs, de nem is hiányzik! A 72 lyuk, a 20 féle pálya a világ bármely pontján, a homokcsapdák, erdőségek, vizesárkok a stílus kötelező tartozékai, de az a halom geg és poén, ami a játék során előfordul, a játék fényét külön emelik. Minden fontos információ elfért a képernyőre, nem kell unalmas statisztikákat lapozgatnunk oldalakon keresztül. Hogy ütés közben valamit azért élvezni is tudjunk a suhintás látványából, ezért egy kis képernyőn végignézhetjük, amint apró emberkénk tökéletes mozdulattal a lyukba passzolja a bogyót. Mindent egybevetve a program apró mivolta ellenére is egy felettébb játszható és élvezetes, messze kiemelkedik a hasonló stílusú társai közül.

Érdekes vizekre evezett a **MICROPROSE,** amikor egy hirtelen ötlettől vezérelve benyomult a logikai játékok piacára is. Persze ez ilyen puritán formában eleve elrendelt bukásnak tűnhetne, de a tapasztalt cég nem bízta a véletlenre a "betörést": a Tetris feltalálóját, Alexej Pajitnovot bízta meg egy hasonló-de-mégis-totál-más játék kiagyalásával, amelyet a **BREAKTHRU!** fantázianévre kereszteltek el. Lehet, hogy a Microprose logikai játék nagyhatalom is lesz? Természetesen a játék a Tetris hangulatát csak megérinti, de messze nem éri el. Ebben szintén kövecskék a főszereplők, de a formájuk helyett a színük a meghatározó, eltüntetésük szigorúan meghatározott szabályok szerint történik. Folyamatosan potyognak az égből, s velük eshetnek zavaró vagy segítő kövecskék is, amelyek a játék összekutyulására hivatottak. Rakéták, bombák, színváltó kavicsok, szódásüvegek: mind más és másra jók, illetve nem jók. A már kialakult oszlopok mindkét irányba mozgathatók, ezzel is szabályozhatjuk a fentről jövő áldás helyét. Magunk közt szólva a program kivitelezése még csak-csak elmegy, de az ötlet már megkopott. Még C64-esen is láttunk hasonlót és nem kellett hozzá Pajitnov, hogy megalkossa a szabálykönyvet és a hozzávaló játékot.

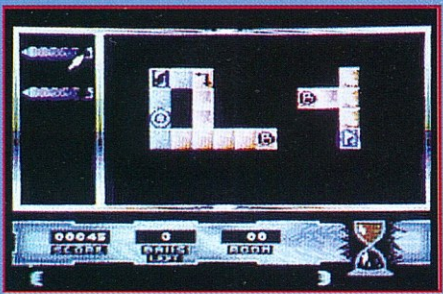





Az amerikai humor legalább annyira sajátságos dolog, mint a francia csók. Van aki rajong a nyelves pusziért, van aki irtózik még a gondolatától is. Gondoljunk csak a Csupasz Pisztoly trilógiára - sokan voltak, akik értetlenül bámulják a sok térdét csapdosó és megpukkadó embert: mi abban a humoros, hogy a képernyőn több tucat ember nyomogatja a pukkanós pufizsákokat?! Így van ez az **ACCOLADE/LEGEND** páros munkájával is, a **SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN**-nel is, amelyben csak úgy hemzsegnek a blőd poénok, az európai emberek számára érthetetlen amerikanizmusok. A sztori a világégés idején (úgy három év múlva) játszódik, amikor a környezetszennyezés, a túlzott energiafelhasználás, az emberi gonoszság, nomeg a Nintendo láz olyan méreteket öltött, hogy nyomában elharapódzott a vandalizmus és divatba jött a mutánssá válás. Egy Dr. Entrophy (Rendezetlenség Doki) nevű őrült professzor elhatározza, hogy a zavarosban halászva világuralomra tör, amit nekünk kell megakadályoznunk egy félig emberekből félig mutánsokból álló bandával. Ellenfeleink kissé átalakultak már a toxikus mérgek hatására, többfejű, nyolclábú, elfolyó testű (de inkább humoros, mint ijesztő kinézetű) dögök. Felejthető, elcsépelt sémákra épülő anyag.

Engem is teljes mértékben elhagyott az ihlet, amikor az **ESCAPE FROM ARTH** (nem Earth) című programocskáról kellett néhány mondatot kanyarítanom. Nem is azért, mert netalántán csúnya, visszataszító, vagy förtelmes lett volna a játék, hanem azért mert NEM SZÓL SEMMIRŐL, ÉRTELMETLEN és BUGYUTA. Nem tudom manapság hány évesek készítik a játékokat és milyen idős korosztályt céloznak meg a munkáikkal, de erről a programról az süt le, hogy értelmi fogyatékosok a termelők és a megcélzottak is. Egy apró manussal kell fel-alá rohangálni a vagy 100 képernyőnyi terepen, amelyeket ajtók, kapuk, alagutak kötnek össze egymással. Lövöldözni kell a robotokat, ufókat és egyéb gépeket, míg el nem vérzünk, vagy ki nem találunk a labirintusrendszerből (erre igen kevés esélyünk van, mert az unalom, amely jelent esetben a legnagyobb ellenfelünk, idő előtt megakadályoz benne). A hátterekkel még nem is lenne bajom, hiszen a nagy átlagnál nem rosszabb, de a szereplők animációja és megrajzolása igen szegényes, a mondanivaló (hívjuk sztorinak) pedig abszolút hiányzik a játékból.



A logikai játékok egész egyszerűen egyeduralkodóvá nőtték ki magukat a C64-es piacon. Nincs olyan hónap, hogy újabb műremekek ne árasztanák el a piacot, amely ezáltal posványos "állóvízzé" vált. Sajnos alig akad egy-egy kivétel, amely egy fejbúbbal is kiemelkedne a pocsolyából, s így van ez a **FIELDS OF HADES** esetében is. Kábé 10 centivel jutott a nagy átlag fölé. Lássuk röviden miről is van szó: adott egy többé-kevésbé összefüggő vezeték, egy ladbacs, jónéhány buktató, egy kijárat és 2-3 lépéskombináció. Ez utóbbiak segítségével kell a kis labdát elvezetni a kiindulási állapotból a kijárathoz. Minden szint teljesítéséhez csak egy út létezik, ami - tekintetbe véve a számtalan akadályt és meglepetést - igen rögösnek mondható. Ha egy helyen rossz irányban indítjuk útnak a lasztit, már nem lesz elegendő mozgási lehetőségünk a célbajuttatásra, vagy olyan csapdába irányítjuk a labdát, ahonnan nincs menekvés. Mielőtt kardunkba dőlnénk, kísérletezzük ki a kapcsolók, szakadékok, kérdőjeles kövek hatását, mert hamar az idegbajba kergethet a játék bennünket, ha tapasztalatlanul rágurulunk az ismeretlen felületekre. Mielőtt elfeledném, az időlimitet se hagyjuk figyelmen kívül, ha nem akarunk az első tíz pálya során elvérezni.

# Fantazmagória

Üdv mindenkinek! Az elmúlt hónap számomra a táblás-játékok jegyében telt el. Most persze sokan azokra a jó öreg szoc-reál "kocog-és-kidob" társasokra gondoltok, hisz kis hazánkban sajnálatos módon ez a stílus (és színvonal) terjedt el.

Nos, épp e miatt én is elég gyanakvó képet vágtam, midőn néhány ismerösöm mindenféle angol nyelvű társasjátékot kezdett nekem ajánlgatni. Persze már sokat hallottam a nyugaton igen népszerű fantasy-társasjátékokról, de azért volt bennem némi ellenszenv e stílus iránt. Persze másrészről meg furdalt a kíváncsiság: vajon hogy is nézhet ki egy igazán profin kivitelezett és megírt táblás játék. Vizsgálódásom elsö célpontjául a TSR által kiadott Dragon Strike-ot választottam. Elvégre a TSR nem szokott bövli dolgokat megjelentetni, meg aztán a reklámszöveg is igen kellemesen hangzott. Videokazetta... figurák... kiegészítőkönyvek... több pakli kártya... rengeteg küldetés... Szóval rövid elmélkedés után úgy határoztam, hogy ezt a játékot közelebbről is megvizslatom.

## DRAGON STRIKE - A KLASSZIKUS FANTASY TÁRSASJÁTÉK

Egy dolgot bizton állíthatok: engem a Dragon Strike győzött meg arról, hogy társasjátékot nem csak a legfiatalabb korosztály számára lehet készíteni. Persze azóta sok más kiváló táblás játékkal akadt dolgom (például Blood Bowl, Space Marine vagy Talisman), s ezek némelyike mind kidolgozottság, mind élvezhetőség szempontjából több szerepjátékot is magasan ver.

A Dragon Strike szabályrendszere mindenesetre meglehetősen egyszerű, sok helyen egyértelműen az AD&D-re épül. A játékot 2-6 személy játszhatja, mindenki a 6 különböző hős egyikét alakítja. Szükség van persze még egy kalandmesterre is, aki irányítja a szörnyeket és vezeti a játékot. Négy különböző térképen nem kevesebb, mint 16 kalandot játszhatunk le, tehát jónéhány kellemes órát tölthetünk el a játékkal. A Dragon Strike kizárólag 8, 10 és 12 oldalú kockákat használ, egy sikeres cselekvéshez vagy támadáshoz egy megadott célszám fölé kell dobni. Ez a célszám többnyire 6, illetve harcban az ellenfél védettségi szintje (AC). Minden sikeres támadáskor egy életerőpontot sebzünk ellenfelünkön, viszont ez fordítva is igaz (kivétel a sárkány meg a tűz-elementál). Egy körben karakterünk a gyorsaságával (speed) megegyező számú mezőt mozoghat és egy cselekvést hajthat végre. Cselekvésnek számít többek között a harc, egy varázslat elmondása vagy egy szoba átkutatása. Ja, és hogy a dolgunk még véletlenül se legyen túl egyszerű, egy adott pálya teljesítésére mindössze 20 körünk van.

Hát akkor tömören ennyit a játék alapszabályairól. Külön érdekesség, hogy a dobozban a számtalan műanyag figura, kártya és füzet mellett egy durván harminc perces videofilmet is találhatunk, amin egy egész színvonalas kis filmet láthatunk hőseink eddigi kalandjairól. Nem rossz... Egészében nézve nagyon jó játék a Dragon Strike, bár a túlzottan leegyszerűsített szabályokkal nem vagyok igazán megelégedve, valamint a kissé primitívre sikeredett küldetések se válnak a játék előnyére. Szerencsére a hangulatos grafikák, a szépen kidolgozott figurák és a sokféle térkép ellensúlyozza a játék kisebb-nagyobb hibáit, úgyhogy a Dragon Strike-ot nyugodt szívvel ajánlhatom mindenkinek, legyen az illető megszállott szerepjáték-rajongó avagy a számítógépek szerelmese. Köszönjük a SILVERLAND Szerepjáték Szaküzletnek a rendelkezésünkre bocsájtott példányt.

### AZ EARTHDAWN

Bizonyára sokakban merül most fel a költői kérdés: szép, szép, de mi a fene ez az Earthdawn? Nos, egy szerepjáték. Egy nagyon-nagyon jó szerepjáték, amit a Fasa Corporation adott ki. Ez a cég hazánkban még nem örvend túl nagy ismertségnek, noha ők készítették például a Shadowrunt is, ami minden idők egyik legjobb jöbőben játszódó szerepjátéka. Az Earthdawn mindenesetre a maga műfajában szintén egyike a legjobbaknak. Sőt... A Warhammer és az Ars Magica kivételével nem sok középkori környezetben játszódó szerepjáték veszi fel vele a versenyt. Mondhatni egy se.

Valamikor a történelem kezdetén, a Legendák Korában járunk. Az emberiség hosszú éveken át föld alatti barlangokban, Kaerekben bujkált az asztrális síkról érkezett Rémek elől. A fenti világ a pusztítás és enyészet véres poklává vált, senki és semmi nem volt biztonságban, míg a Rémek szabadon kószáltak, gyilkoltak. A rémület és bujkálás évei azonban már véget értek, az emberek, elfek, törpék és még sok más értelmes faj nekikezdtek világuk visszahódításának. A világ azonban egyszer s mindenkorra megváltozott. Rég elfeledett civilizációk romjai között szinte legyőzhetetlen Rémek bujkálnak, az égen Sárkányok és Troll széllovasok csatáznak a Theran birodalom rettegett légiflottáival. A Legendák Korában járunk, ahol hatalmas hősök a múlt dicsőségét akarják visszaállítani, s közben maguk is a jövő legendáivá válnak.

Nem az a szokásos bevezető, igaz? Persze a Fasa írói sose a szokásos világleírásaikról voltak híresek, s ez az Earthdawn-on is meglátszik. Senki se várjon afféle klasszikus fantasy hangulatot, ez a világ nem a jóságos lovagok és gonosz orkok földje, ahol mindig a hős győz és a rossz elbukik. Itt mindenkinek megvan a maga helye, legyen az illető békés bárd, avagy velejéig romlott démonidéző. És talán pont ez a sokszínűség, változatosság teszi igazán élvezetessé a játékot. Elvégre nem kevesebb, mint 8 faj és 13 osztály közül válogathatunk. A játékban egyébként egy osztály nem pusztán előnyök és hátrányok kusza összessége, minden hivatás logikusan és pontosan ki van dolgozva tucatnyi különleges képzettséggel és adottsággal. A harcos itt nem egyszerűen csak egy ügyes fegyverforgató, hanem egy igazi hős, elképesztő harci képességekkel. Mint ahogy a harc illetve a mágia is több, mint szimpla hack'n'slash kétkezes kardokkal és tűzlabdákkal. A szabályok logikusan felépítettek, egyszerűen kezelhetőek és nem utolsó sorban remekül illeszkednek a világ hangulatához.

Egy sikeres cselekvéshez itt is egy mesélő által meghatározott célszám fölé kell dobnunk, méghozzá a szakértelmünk által meghatározott kockakombinációval. Hmmm, ez így elég zavarosnak tűnhet, talán nem ártana egy példával is előhozakodnom: Reinart, egy therani katona összeütközésbe keveredik valami troll kalandorral. Reinart a gyorsabb, tehát ő támad először. A therani katona fegyveres képzettsége 12, ezért 2D10-zel kell nagyobbat vagy egyenlőt dobnunk, mint a troll védelmi szintje (ez legyen mondjuk 9-es). Ha Reinartnak csak 8-as fegyveres képzettsége lenne, akkor 2d6-tal kellene a 9-es célszámot megdobnia.

Így azért már világosabb, nemde? Ez a szisztéma egyébként minden képzettségre és speciális képességre érvényes. A fejlődést szintén jól oldották meg a játék írói, a tapasztalati pontjainkon ugyanis nem szintet ugorhatunk, hanem a meglevő képességeinket fejleszthetjük, illetve újakat tanulhatunk. Ha már a megfelelő képességeink elég magasak, új körbe (azaz osztályba) léphetünk. A magasabb körökben már egészen fantasztikus képességeket is elsajátíthatunk, mint például mágikus erejű roham, immunitás a mérgekkel szemben stb. Nagyon érdekes újítás az is, hogy a karmapontjainkból ideiglenesen megnövelhetjük néhány képességünket. Karmapontjainkat egy speciális rituáléval nyerhetjük vissza, ez osztályonként változik.

Mit is mondhatnék még az Earthdawnról? Talán csak annyit, hogy a játék egészen fantasztikus. Aki egy kicsit is tud angolul, az nyugodtan vegye meg, nem fogja megbánni. Az alapkönyvet és az egyéb kiegészítőket a Rémségek Kicsiny Boltjában szerezhetitek meg, részletesebb felvilágosításért pedig Vikingnél (alias Zsolt, bolti eladó) kilincseljetek. Hasta la vista!

*T.J.*

# THE CHAOS ENGINE

„A LEGEREDETIBB KÉT JÁTÉKOS SZÁMÁRA KÉSZÜLT JÁTÉK VÉGRE MEGÉRKEZETT PC-RE IS...”



**● TIME FOR CHAOS ●**

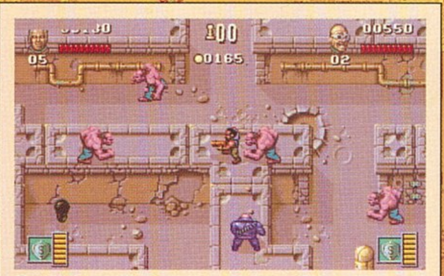
Úgy tűnik a Chaos Engine megjelenése PC-re nem fog káoszt teremteni egyik software-üzletben sem, a vevők nem fogják egymást taposni, mivel az anyag mintha már egy kicsit benne lenne a korban. Igaz, a maga idejében nagy szám volt a maga csodálatos grafikájával, de abban biztos vagyok, hogy az összes PC tulajdonos aki kiváncsi volt rá, már játszott vele valamelyik amigás, esetleg szupernintendós haverjánál.



● Na és most ki kivel van?

Ízelítőnek pedig íme röviden a játék lényege: valamikor a múlt század végén egy megszállott feltaláló, Fortesque Báró egy őrült gépezetet alkotott. A gép olyannyira “jóra” sikeredett, hogy öntudatra ébredt, s felülkerekedett a saját “atyján”, s uralma alá vonta az időt és a teret. Világszerte megmagyarázhatatlan események történtek, emberek változtak farkassá, mindennapossá vált a gyilkolás, s kitört a káosz. A túlélők menekültek amerre láttak, csupán hat kemény kötésű fickó vállalkozott rá, hogy szembeszálljon a gépezettel, s az azt őrző különböző mutánsok népes táborával. A dolog szépséghibája csupán az volt, hogy őket sem a jószándék vezérelte, hanem szolgálataikért félreérthetetlen mozdulattal nyújtották előre jobb tenyerüket.

Első dolgunk tehát - miután kiválasztottuk hogy a géppel vagy két játékos üzemmódban akarunk játszani - hogy kiválasszuk a hat zsoldos közül melyik kettőt béreljük fel. A pénz a játék során is fontos szerepet fog játszani, tehát gyűjtsünk minél többet. Anyagi helyzetünktől függően tudjuk növelni majd katonáink képességeit, tapasztalatukat, erejüket, gyorsaságukat, és bölcsességüket. Ez utóbbinak csak a komputer irányította figurára van hatása, ugyanis bármilyen meglepő, a saját bölcsességünket nem tudjuk a számítógépen keresztül fokozni (milyen kár). Pénzért a fegyverünk tűzerejét is tudjuk növelni, de kint a terepen találhatunk majd extra fegyvereket is, valamint speciális tárgyakat. Ezek közül a legfontosabb a térkép, mely jelentősen megkönnyíti a tájékozódást.



● "Hátba támadod a barátomat?! Na nesze neked!"



● Fortesque Báró úgy tűnik túl sokat nézte az Addams Family-t.

A játék mint képeinkről is kiderül madártávlatból, felülnézetből folyik, s az egyetlen alapelv: mindent lőni, ami mozog. Ez alól az egyetlen kivételt az ezüstoszlopok képezik, noha azok mozdulatlanok, beléjük kell lőni, hogy az átjárókhoz a kulcsokat megleljük. A pályákon a fő cél a kijáratok megtalálása.



● A fűszerpaprikába nem, ezekbe a barátságtalan zöldpaprikákba viszont kell ereszteni egy kis ólmot.

A küldetés teljesítéséhez négy fajta terepen összesen 16 pályán kell kiirtanunk a mutánsokat, hogy végül eljussunk a Káosz Géphez.

## MOST PEDIG JÖJJÖN AZ ÖSSZEHASONLÍTÁS

A játék dobozán természetesen a szokásos frázisokat puffogtatják: 256 színű grafika, teljes képernyős játéktér finom, sima scrollal. Nos, vegyük ezt részleteiben! Nem kellett ahhoz Sasszemnek lennem, hogy felfedezzem: a grafika egy az egyben az amigás verzió bitenkénti konverziója, s ez persze a VGA-hoz szokott szemnek rögtön fel is tűnik, hogy nincs valami nagy színkavalkád. A teljes képernyős játéktér ugyan igaz, de ez leginkább annak köszönhető, hogy a 320x200-as felbontásnál a kisebb játéktér teljesen beláthatatlan lett volna, s egy-egy mutánst csak akkor vettünk volna észre, ha már nekünk jött. Még egyébként így is a controll panelt - az amigás verzióval ellentétben - bele kellett rakni a játéktér tetejébe. A sima scrollt pedig végképp nem kellett volna említeni. A gyárilag javasolt beállításokkal a scroll igencsak ricegős volt. Mondjuk sikerült úgy beállítanom a gépemet, hogy a játék élvezhetővé vált, de néhol - főleg amikor sok sprite jelent meg a képernyőn - még így is akadozott a scroll.

## VÉGÜL AZ ÉRTÉKELÉS

A Chaos Engine PC-s verziója tulajdonképpen az amigás változat 100%-os konverziója, ez pedig nem feltétlenül jó dolog. Azt ugyanis már megszokhattuk, hogy a PC-nk sajnos nem tud olyan sima scrollt produkálni mint az Amiga, de ezt ellensúlyozhatták volna mondjuk valóban 256 színű hátterekkel. Mindezek ellenére a kitűnő kétjátékos üzemmódnak, és nem utolsó sorban a relnek digitalizált hanghatásoknak köszönhetően az tény, hogy a PC-s akcióprogramok palettáján a Chaos Engine előkelő helyet mondhat magáénak.

*Vári Zoltán*



● A térkép segítségével mindjárt könnyebb a tájékozódás.



● "El a kezekkel! Ezek az én kincseim!"

**576 KByte ÉRTÉKELŐ**

**CHAOS ENGINE** — KIADJA: **MINDSCAPE**

| | |
|---|---|
| grafika | 7/10 |
| hang/zene | 8/10 |
| kezelhetőség | 9/10 |
| kihívás | 10/10 |

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **75%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

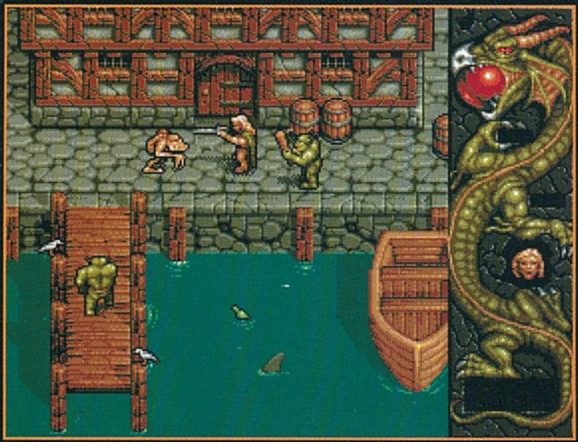
PC: RAM: 1MB HD: 2MB VIDEO: VGA CPU: 386
CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

Mi történt?
Alszom vagy álmodom?
Hol vagyok és egyáltalán mi az a...

# DRAGONSTONE

## AZ ELSŐ BENYOMÁSOK...

"Egy vakító villanás kíséretében egy szellemalak jelent meg a kis erdei tisztáson. A kísértet zavartan nézett körbe, ugyanis sejtelme sem volt arról, hogy miként került ide. Mint ahogy arról sem, hogy honnan jött és ki is ő. Csak egyvalamit tudott: végeznie kell Agonnal. 'Már csak azt kéne megtudnom, hogy ki a fene ez az Agon és hol találhatom meg' - morfondírozott magában a kísértet s megindult az erdő belseje felé."



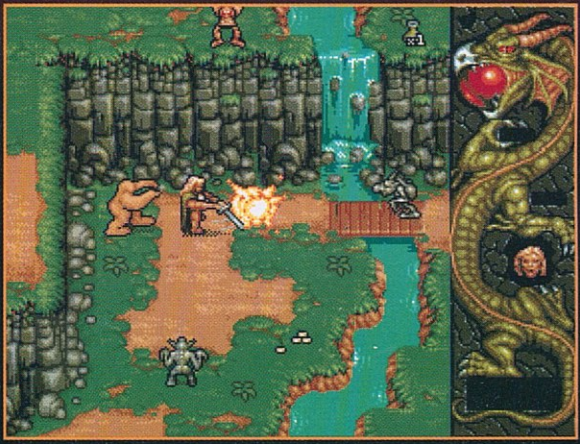
Kikötői csendélet orkokkal és vénasszonyokkal.

Misztikus egy kerettörténet, nemde? Hiába, a Core Design mindig is igyekezett a kalandjátékainak egyedi hangulatot teremteni, s ez alól a Dragonstone sem kivétel. Az anyag amúgy az annak idején nagy sikert aratott Darkmere folytatása, amiről az egyik régebbi számunkban már olvashattatok egy leírást. Azóta persze már eltelt egynéhány hónap és a Core programozói bizony alaposan átdolgozták a Darkmere irányítási rendszerét. A Dragonstone mindenesetre közelebb áll az akciójátékokhoz, hisz a harc immár igen nagy szerepet kapott, valamint ellenfeleink sem azok a várom-hogy-leüss típusú mezei orkok. A grafika szintén sokat javult, leginkább a Chaos Enginehez vagy a Zeldához tudnám hasonlítani.



De fiúk, én csak egy korsó sörre ugrottam be...

Szóval hősünk egy misztikus módon életre keltett kísértet, aki a maga idejében elég kemény harcosnak számíthatott. Ezt alátámasztandó egy barátságtalan kinézetű hosszúkarddal aprítja ellenfeleit, ami ugye egy szellemtől elég meglepő, de hát ez van... Amúgy csapásaink erejét a képernyő jobb oldalán lévő piros csík mutatja, ezt a tűzgomb folyamatos nyomvatartásával növelhetjük. Hősünk arcképét a csík alatt láthatjuk, itt követhetjük figyelemmel életerőnk alakulását. Hiába vagyunk ugyanis szellemek, a százszámra ránkrontó erdei manók, goblinok, rablók, orkok pillanatok alatt szét tudják szabdalni nem túl eteréalis testünket. Ha ez bekövetkezik, sajna visszatérünk a szellemvilágba s Agon boldogan élheti világát. Ez persze nem kívánatos, hisz az előbb említett úriember szörnyhordáival rettegésban tartja világunkat, irtja a békés lakosokat stb.



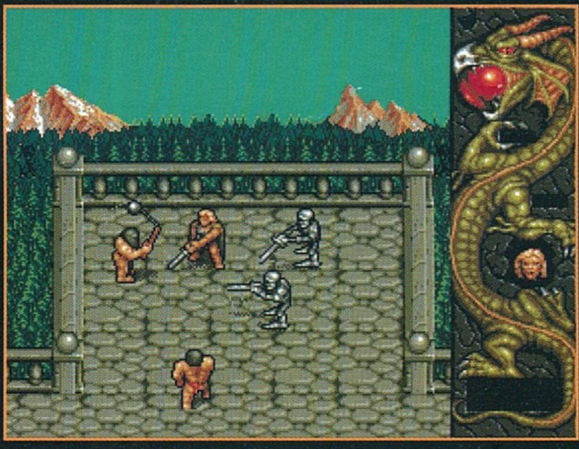
Még mondja valaki, hogy kihalt az erdő...

### A JÁTÉKMENET

Ez nem sokat változott a Darkmere óta, a programozók lényegében megtartották a jól bevált irányítási rendszert. A Space-szel hívhatunk le egy kisebb menüt, itt vizsgálhatunk meg egy tárgyat vagy személyt (examine), használhatunk valamit (use) illetve beszélgethetünk valakivel (talk). Maga a játékmenet változatos, a program (sok társával ellentétben) nem a szimpla mászkálásra és különféle szörnyek kiirtására épül. Hét nagy szinten kell túljutnunk, s minden szinten számtalan kisebb-nagyobb feladatot kell végrehajtanunk, ez lehet egy gyógynövény felkutatása vagy 20 arany összeszedése is. Az erdőben és egyéb terepeken bolyongva számtalan mellékszereplővel találkozhatunk, akikből fontos infokat és tárgyakat csikarhatunk ki. Persze semmi sincs ingyen...

Szóval nem egy rossz játék ez a Dragonstone. Igazán mélyen sajnos nem tudtam elmélyedni a programban, ugyanis Zolee minden erejét összeszedve is csak egy preview lemezt tudott nekem felkutatni. Sebaj, még néhány hét, s minden bizonnyal megérkezik a végleges verzió. Majd akkor komolyabban nekiülök a játéknak, de addig is maradok a jó öreg PC-s kalandjátékoknál.

Mindent összevetve igen pozitív véleménnyel vagyok a Dragonstone-ról. A grafika igen kellemes, néhol egyenesen gyönyörű. A hanghatásokra szintén jól sikerültek, az erdőben megszólaló madárfüttyök és egyéb effektek remek hangulatot teremtenek. Túl sok zenei aláfestés mondjuk nincs, de ennek a hiánya egyaltálán nem zavaró. Egyedül a játszhatósággal van egy kis gondom, ugyanis a harci részek szerény vélenényem szerint egy pöttyet nehézre sikeredtek. Hősünk egyhangú rendszerességgel hanyatlik le mindenféle goblinok csapásai alatt, ami hosszú távon azért elég idegesítő. Szóval az anyag nehéz, de nem játszhatatlan. A szemet gyönyörködtető grafika pedig mindenkit bőséggel kárpótol az ilyen apróságokért.



Amint látjátok, a Dragonstone egy erősen harcorientált játék.

*T.J.*




Csodálnám, ha valaki közületek még nem hallott/tanult/olvasott volna a görög mitológiáról. Ha máshol nem, az iskolában igyekeztek belénk plántálni valamicskét a trójai háborúról, Zeusz főistenről, Hádészról, az alvilág uráról, Poszeidonról, a tengerek istenéről és a többi híres-hirhedt istenségről, ballépéseikről, csodatételeikről cívódásaikról. Néhány mitológiai alak azonban már bevonult a számítógépesek "társadalmába" is, hisz sok-sok kaland és szerepjáték hőse a rettegett Medusza, a hatalmas erejű Minotaurusz, vagy a gyönyörű, hófehér szárnyas ló, a Pegazus. Most végre eljött az idő, hogy belecsöppenj a görög mitológia közepébe, bejárd az antik Görögországot, személyesen találkozz letűnt hősökkel, és kiderítsd, valójában kik is a szüleid - s ezalatt új mitológiai hős szülessen belőled!

# AZ ISTENEK A FEJÜKRE ESTEK




## Amit azért nem árt tudni...

Mivel egy CD-s programról készül a leírás, talán szükséges kicsit többet időzni a program igényei, elvárásai mellett. Nem egyszerű kis mezei kalandjátékról van szó, ami csak azért került CD-re mert most az a divat, hanem azért mert méretei és kivitelezése is indokolja ezt. A lemezt gyakorlatilag teljesen kihasználták, töméntelen mennyiségű grafikával, mozgóképpel és természetesen beszéddel találkozunk rajta. Ha már így átsuhantunk a technikai adatokról a látható és hallható elemekig, hadd ömlengjek egy kicsit a program pofázmányáról! A grafika: hááát...hogy is mondjam... szóval igencsak úgy néz ki a dolog, hogy helyesebb, ha fényképekről beszélünk. A grafikusoknak esetleg a tárgyak megrajzolásában lehetett keresnivalójuk, a játék hátterei, animációi, mozirészletei mindmind fényképek illetve videófelvételek kavalkádja. A háttereket fényképek és fotókból montírozott képek alkotják, a szereplők mind egy szálig korhű jelmezbe bújtak, s így jelennek meg monitorunkon. Azt a néhány szörnyet, akiket igen nehéz lett volna lefényképezni, nagyon pontos raytrace-szel alkották meg. Egyedüli hiányosság, hogy gyakorlatilag nincs zenéje a játéknak, se MIDI-s, se CD-s, se semmilyen. Ez egy picikét hiányozhat, de az állandó hanghatások (a madárcsiripeléstől a békabrekegésig) feldtetik ezt a hiányt. A grafika "természetesen" nagyfelbontású, 640x480, 256 színnel. A képek minőségével azért van egy kis problémám: nem tudom, hogy a scannelésnek vagy inkább a "jpeg" képtömörítési eljárásnak köszönhetően a képek közelebbről vizsgálva kicsit szemcsések (én inkább az utóbbira tippelek). Na akkor jöjjön a fekete leves, avagy mi kell ahhoz, hogy élvezni is tudjuk a programot? Először is Windows környezet, 16 (persze így ne számítsunk fotó minőségre!) vagy 256 színű üzemmódban, bármilyen hangkártyával, aminek van digi kimenete és Windows vezérlője. A hardware igény: hát ez elég összetett dolog, hisz minden részegység számít a ramtól kezdve a videokártyáig. Én a magam tapasztalatát tudom közreadni, ebből nagyjából le lehet vonni a követelményeket (talán)... A programot egy 486DX66-on teszteltem, 4 MB rammal, Ciruss videokártyával, és egy szimpla CD-vel. Nos egy ilyen konfiguráció mellett a program töltési sebessége a régi 64-es időkre emlékeztetett, minden pályaváltás vagy 10-15 másodperig tartott. A mozirészek néha akadoztak, de mindent egybevetve nem vette el a játékkedvet, sőt még a hangulat is megmaradt. Tehát a programot leginkább a ram és a CD sebessége befolyásolja (!), és a fenti kiépítésben mindkettő a minimális. A program ramigénye 10 MB. Mivel ennyivel igen kevesen rendelkeznek, ezért - akiknek ennél kevesebbjük van - tanácsos a virtuális memóriát beállítani, mert különben teljesen élvezhetetlen a játék. Aki nem gyakorlott a Windows kezelésében, annak egy mondat a beállításhoz: a Main ablakból indítsuk el a Control Panelt, s válasszuk ki róla a 386 Enhanched ikont. Ez alatt állítsuk be a Virtual memory-t gépünk ramjától függően 2-6 mb-ra, állandó módra (permanent). Ez azt jelenti, hogy a Windows kreál egy hatalmas file-t a lemezünkre, ami sohase törlődik (vagy mi töröljük, vagy kikapcsoljuk ugyanitt), s a program ramként fogja használni, ami persze sokkal lassúbb az igazi ramnál. Ha winchesterünkön van elég hely, de a Windows mégsem hajlandó elvégezni a műveletet, akkor futassuk le a Norton Speed disket, hogy rendezze lemezünket. Egyébként él bennem az a sanda gyanú, hogy a program sebességét jelentősen növelhették volna, ha egy picit többet törődnek a programozással, s gyorsabban betölthető képformátumokat használnak - na de hagyjuk a személyes véleményeket, lássuk inkább a kalandokat!



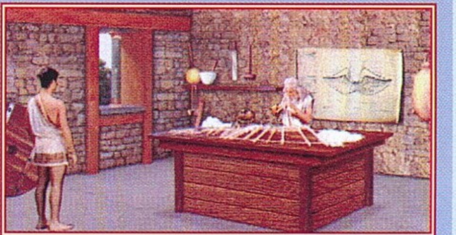
**● Ugye mindenki ismeri a görög abc-t a mértanból? Ha helyesen kirakod, kaphatsz egy drágakövet.**



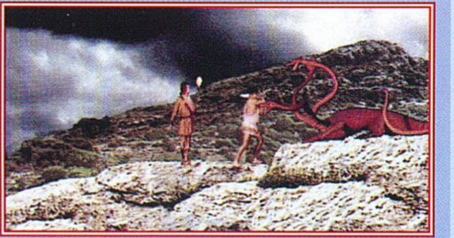
**● Klasszikus kereskedő! Ravasz mosoly, kapzsi szemek — de azért megér két ékkövet a borocskája.**

## Búcsú pótapánktól, Mr. Kentaurtól

Mükénai, a király székvárosa. Aegeus király egyetlen leányának, Dione-nak fia születik... de vajon kitől? A leány nem hajlandó elárulni atyjának, akit kíváncsisága arra indít, hogy leányával és unokájával elmenjen a Delphoiba meghallgatni a jósnőt, s megtudni a jövőt. A jóslat szerint e gyermek egyszer átveszi az uralmat Mükénai városa felett, s nagyapja helyére kerül. A jóslat haragra gerjesztette Aegeust, és mérgében megparancsolta Dionénak, hogy hagyja a gyermeket egy rét közepén... De az istenek akaratával nem lehet ellen-



● Öreg, le vagy maradva! Úgyis előbb repülünk el a szigetről mint te a lökött fiaddal!



● Bátor gyerekek vagyunk, nemde? Azért egy kis segítség elkél nekünk is...



● Íme a MI hősünk. A Görög mitológia legújabb felfedezettje.

kezni: egy Kentaur rálelt a gyermekre, magához vette, és felnevelte. Amint felcseperedett átadta neki a gyűrűt, melyet a takaróján talált és egy drágakövet, hogy ne engedje el üres kézzel. A Kentaur sosem titkolta előtte fura találkozásukat, s a fiúnak azt tanácsolta, hogy keresse meg valódi szüleit - s evvel el is indította a nagy, misztikus és veszélyeket rejtő antik Görögország poros országútjaira.

Kiindulási helyünkről térjünk el balra, s haladjunk egészen addig, amíg bele nem ütközünk egy oltár mellet imádkozó öregasszonyba. Ha meg akarunk válni egyik drágakövünktől, adjuk oda neki, cserébe egy darabka süteményt kapunk. A sütit letéve a kődarabra előjön egy beszélő kígyó! Egy jó tanácsot is ad nekünk: legjobb lesz, ha letesszük... Továbbsétálva nyugatra eljutunk egy sziklafal tövébe, aminek a tetején valami csillog. Húzzuk ki a biztosítókövet a kőhalom alól, mire az leomlik, a gyémánt pedig a lábunk elé pottyan. Ne felejtsük magunkhoz venni az imént elhajított követ! Menjünk vissza a kereszteződéshez és sétáljunk déli irányba. Egy patakpartra jutottunk, ahol egy ifjú hölgy és egy öregasszony szeretne átkelni. Beszélgessünk el velük, majd vigyük át őket a túlpartra. A fiatal hölgy egy nyakláncot ajándékoz nekünk férfias cselekedetünkért, az öregasszony pedig... hát nem is öregasszony! Személyesen Héra istennő, aki jellemünket tette próbára vénasszonynak álcázva magát.

A túlparton haladjunk jobbra, ahol az úton egy katonába és egy pasiba ütközünk. Mielőtt szóba elegyednénk velük, vegyük fel a botot a földről. Beszélgetésünk eredménye elég szomorú: a fickó bebeszéli, hogy elloptuk a nyakláncát, ezt a buta katona elhiszi és börtönbe vet minket. A dutyiban vegyük magunkhoz a széket, s üssünk vele egy rést a falon, amin át megszökhetünk. Pont a kosok itatója elé értünk, s mostanra itták ki a kisebb tónak is beillő pocsolyából az összes vizet, így végre átkelhetünk a túlpartra (igen szomjasak lehettek szegények). A part egyébként annak az útnak a folytatása, ahol elkaptak az imént. Induljunk el jobbra, menjünk a kereszteződésig, s ott irány észak. A kis réten egy pásztort találunk a nyájával, eléggé szokatlan a hatalmas szikla középen - hátha van alatta valami? Tegyük mellé a kövünket, majd az előbb szerzett botunkkal emeljük fel a szikladarabot, ami alatt egy kardra és egy pár szandálra lelünk. Jól figyeljük meg a kardon látható jelet, nagy szükségünk lesz rá. Nem árt, ha a kövünket visszavesszük.

## A háromfejű Hydra

Új szerzeményeinkkel sétáljuk tovább az északi ösvényen, ahol egy fáklyatartó fiúba ütközünk. Beszélgessünk el vele, mire felajánlja, hogy egy ékkőért elkalauzol a lápban. Adjunk neki egy ékkövet, mire fáklyájával bevilágítja nekünk a lápot, ahol biztonságosan átkelhetünk a túlpartra, ahol a háromfejű Hydra vár. Mivel tájékozott emberek vagyunk, előre tudjuk, hogy a víziszörnnyel nem érdemes harcolni, mert annak minden levágott feje helyén két újabb nő. Fussunk vissza fáklyás barátunkhoz, s kérjük a segítségét az ádáz küzdelemben. Így már nyugodtan nekimehetünk a Hydrának kivont karddal, mivel barátunk minden levágott nyak csonkját elégeti, s így nem nőnek ott újabb fejek.

Győzelmünk után szabad az út keletre, ahol Héra istennő jelenik meg egy felhőn és egy titkos kódot árul el, amire később még nagy szükségünk lesz. Menjünk vissza oda, ahol a fáklyással találkoztunk, s induljunk el északra, a romokhoz. Itt ismét belebotlunk a vénasszonyba, aki egy ékkőért egy üvegcse elixírt ad nekünk. Akinek van felesleges drágaköve, az vegye meg, egyébként semmi haszna. Sétáljunk tovább keletre, ahol egy mezőre érünk. Vegyük fel a földről a sárkányfogas zsákot, s vessük el a fogakat. Láss csodát, néhány pillanat alatt az elvetett magvakból katonák születnek. Aki bátor vagy nem hisz nekem, az elkezdhet harcolni velük, de akármennyi elixírt iszik, a katonák sora végtelen, sose fogynak el. Így elpusztításukra agyafurtabb módszert kell találnunk: vágjuk az elől álló sisakjához a kövünket, mire az azt hiszi, hogy a mögötte álló bántotta, s egy kisebb csata alakul ki a katonák között, amibe mindannyian belehalnak...

De elég a gonoszkodásból ennyi, lépjünk tovább keletre, s a keresztútnál északra. Itt találjuk a hírhedt Szkíron (Sciron) királyt, aki mindenkit lelök a szirtről az éhes teknősök közé, mialatt a lábát megmosatja velük. Nem tudom, hogy gondolták a készítők, hogy én csak úgy megmosom bárkinek is a lábát, de tény, hogy ezen a helyszínen csak ezt az egy értelmeset tehetjük. Egyetlen esélyünk, hogy ne ő lökjön le minket: klikkeljünk saját lábunkra, s így hősünk veti alá a galád Szkíront... Így utólag könnyű elmondani, hogy mit kell csinálni, de akkor sincs nagy baj, ha lelöknek: Hádész birodalmába, az alvilágba jutunk. Itt meg kell keresni a barlangban a szellemet, aki beszéd közben kiejt egy aranytallért a nyelve alól. Vegyük fel, s a Sztüx (Styx) folyó partján tegyük a nyelvünk alá (ahogy azt a holt lelkek szokták), s így kérjük meg Khárónt, hogy vigyen át a túlpartra. Na de erre most nincs szükség, irány vissza a kereszteződéshez, s onnan jobbra a palotához. Menjünk be a hátsó bejáraton, amely mögött a király (azaz nagyapánk) és felesége, Médea ülnek. Rövid szóváltás után azt kéri tölünk Aegeus, hogy mutassuk meg a királyi jelet a három zászlón. Ha jól megfilgyeltük a kardon látható jelet, könnyen azonosíthatjuk az első zászló jelével. Mialatt választunk, a királyné megmérgezi borunkat - ám ezt a király észreveszi, kiüti kezünkből a poharat és elbeszélget velünk, mivel a jóslat szerint nem hal meg

A játékban rengeteget beszélgethetünk, hisz ötvennél is több szereplővel futhatunk össze. Aki jól érti az angolt, az hallgassa meg a filmbe illő beszélgetéseket.

A kézikon cselekvéseink lelke. Evvel vehetjük fel tárgyainkat, működtethetünk valamit, nyithatunk ki ajtókat,stb.

Evvel az ikonnal mászkálhatunk, bemehetünk valahová- egyszóval kedvünkre közlekedhetünk.

Csúnya dolog a csalás de ha lehet, miért ne? Ezt a programozók is tudták, s a játék elején letilthatjuk a segítséget, nehogy kísértésbe essünk. A segélykérések pontjainkat csökkentik.

Amit nem ismersz a görög mitológiából, azt most pótolhatod! Minden helyszín kötődik valamilyen hőshöz, eseményhez, s ezekről röviden olvashatunk az info alatt, akár egy lexikonban.



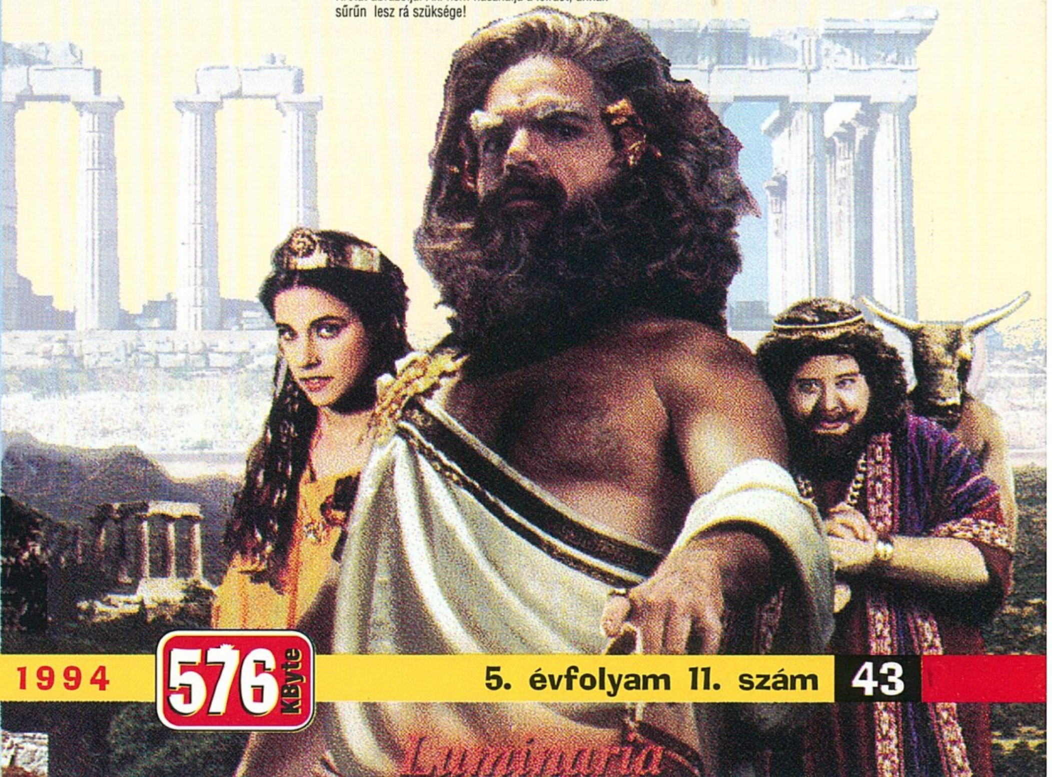

Több szem többet lát - tartja a mondás. A néző ikonunk csak egy szemet ábrázol, de ha elég körültekintőek vagyunk, evvel is minden fontosat észreveszünk.

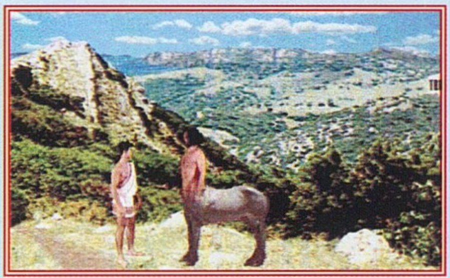
És az elmaradhatatlan hátizsák, amelybe a kalandozások alatt összeharácsolt tárgyak kerülnek, a királyi koronától kezdve a viaszon át a borocskáig minden.

És végül némi segítség a kezeléshez - ezek uán biztos nem lesz erre szükségetek. A kezelőgombok lényegét és használatát találjuk itt szájbarágósan.

Mentés, töltés, kilépés, hangerősség - ezek nélül egy set-up menü sem létezhet. Így van ez a WoG-ban is, s ne feledjük mentésnél átállítani a meghajtót a CD-ről.

A térkép igen hasznos az eligazodásban. Háromnegyede Görögországot, a maradék pedig Krétát ábrázolja. Aki nem használja a leírást, annak sűrűn lesz rá szüksége!





● **Hát akkor viszlát, (pót)papa!**



● **Már éppen eleget hancúroztunk, ideadhatná végre azt a nyavalyás sisakot!**

az unokája, hanem egy nap hősként visszartér, s felismeri a királyi jelet. Adjuk át a gyűrűt, melyet takarónkon talált a Kentaur, és mutassuk meg a kardunkat. A király teljesen el van ragadtatva, megkoronáz minket, s átadja anyánk üzenetét, aki Minósz király palotájában, Kréta szigetén raboskodik. Azt kéri, hogy hozzuk el a fejdíszt a palotából, hogy azonosítani tudjuk magunkat előtte. Menjünk be a szobába, s az üzenetben elmondottak alapján ugráljunk egymás után a színes köveken, az évszakok sorrendjében.

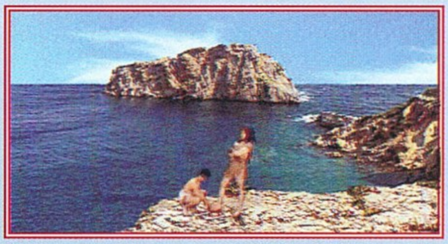
### Miután fellebbent a fátyól kilétünkről...

Miután megszereztük a fejdíszt sétáljunk el a kereszteződéshez, onnan pedig balra, s térjünk be Hádész birodalmába. Vegyük magunkhoz balról a második pöröllyt, s keressük meg a régi raktárt (ez a sziklahalom után van, ami alól kihúztuk a követ), s zúzzuk be az ajtaját. Bent vegyük magunkhoz az evezőket és az elixíres hordót. Térjünk vissza a kastély elé, s induljunk el a jobbra vezető kis úton a Nimfa medencéjéhez. Innen moccanjunk is tovább balra, ahol egy méhkasra lelünk. Természetesen csenünk egy kis méhviaszt, de ennek viselni kell a következményeit is... Rohanás a Nimfa medencéjéhez, és ugrás! Sikeresen leráztuk a méheket, úgyhogy folytassuk az utunkat balra, egészen a kereszteződésig, ahonnan induljunk északnak. Itt ismét találkozunk az öregasszonnyal, aki - természetesen egy drágakőért - némi tűzifát ad. Aki szeret csereberélni, az tegye. Innen folytassuk utunkat nyugatra a Grajják (Gracae) barlangjába. A három vénségnek összesen egy szeme van, és evvel dobálóznak. Vegyük el tőlük, mire elkezdenek sopánkodni, s a szemükért cserébe felajánlanak egy íjat és egy bunkóst. Válasszuk az utóbbit, majd folytassuk utunkat a megkezdett irányba, egészen az arénáig.

Menjünk be az arénába, s keljünk birokra a bajnokkal, de ne a bíró botját válasszuk, hanem az előbb szerzett - talán varázserejű - botot. Győzelmünk nem lehet kétséges, s meg is kapjuk jutalmunkat: egy ólomdarabot... Menjünk vissza ismét a Grajákhoz, s játsszuk el ismét az előző trükköt, s így egy íjra is szert tehetünk. Induljunk el ismét az aréna felé, de most haladjunk tovább keletre, s a Pelioni útkereszteződésben forduljunk északra. Kedves ismerősünkkel, a Kentaurral találkozunk, aki hajlandó megtanítani minket az íjjal bánni, de előbb hozzunk egy aranyalmát. Ha már erre járunk, a Pelioni kereszteződésnél, megemlítem, hogy a nagy kereszteződésekben (összesen három ilyen van) szekérállomások vannak, s a kőházban válthatunk jegyet valamelyik másik kereszteződésig. A kőházban egyébként van egy "félkarú rabló", amin drágakővel lehet játszani, s amíg nincs három kövünk, addig engedi a program, hogy nyerjünk. Induljunk el gyalog a Heszperidészi keresztút felé, de előbb nézzük meg a Medúzát, aki természetesen kővé dermeszt, de Hermész bácsi újjáéleszt bennünket, s egy csontocskát is ad. A piacon - mely éppen útba esik - vásároljunk egy palack bort, másra nincs szükség. A keresztúttól haladjunk nyugatra, s a tisztáson forduljunk jobbra. Itt egy alamfára lelünk, melyről leszakítva az almát egy varázslókedvű isten jelenik meg, arannyá változtatja almánkat, s szabaddá teszi az utat észak felé. Így gyorsabban érünk vissza kedvenc Kentaurunk színe elé. Az aranyalma leadása után kedvünkre nyilazhatunk vaddisznóra, pingvinre, dinoszauruszra meg egyéb marhaságokra az erdőben...

No, de keressük fel ismét a Heszperidészi keresztutat, innen menjünk balra, majd fel, ahol Atlaszt találjuk, hátán egy hatalmas oszloppal. Mellette valami idétlen sárkány csúfolódik velünk - lőjjük le! Néhány jól irányzott lövés, elpusztúl a kis bitang, s Atlasztól kapunk egy aranyalmát jutalmul - de minek? Keressük meg ismét az almafát, s induljunk el jobbra, az Olümposzra. Fent Hermész éppen az igazak álmát alussza. Nagyon óvatosan közelítsük meg a repülő sarúit és csenjük el. Ha sikerült, menjünk vissza az almafa előtti tisztásra, s induljunk balra, ahol Pánnal találkozunk, akinek elromlott a pánsípja. Irány tovább balra, s a kereszteződésben nézzünk le a partra, ahonnan az evezők és a csónak segítségével menjünk át a kis szigetre. Itt vegyük fel a földről a nádat és a zsineget, majd tegyük le a földre a nádat, kardunkkal vágjuk darabokra, majd a zsineggel kössük össze. A remekbe szabott pánsípot adjuk oda a Pánnak, aki varázserejével eltünteti a köveket a Héra palotájába vezető útról. Egyelőre hagyjuk Hérát, battyogjunk vissza a Heszperidészi kereszteződéshez, s irány a tengerpart.





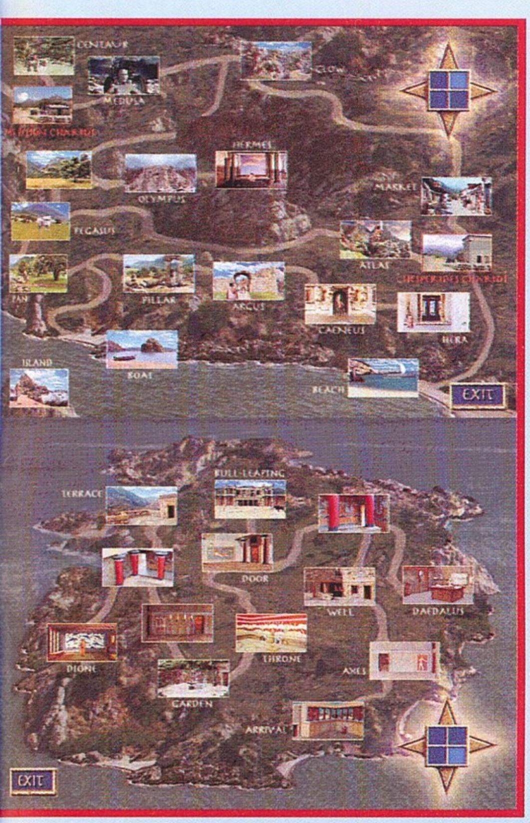
● **Tudom, eddig te taszajtottad le felebarátaidat a mélybe. Fogadd el a szerepcserét...**

### A mesés Kréta szigetén

Ússzunk el a hajóig, ahol Minósz király fogad személyesen, s elvisz Kréta szigetére. A folyósóról verjük le a harci fejszéket, s tegyük el a nyeleiket. A kút mellett trónoló madárról szedjünk le egy kis tollat, majd keressük fel Daidaloszt, s vizsgáljuk meg közelebbről szárnytervét. Csenjük el a gyertyát, majd keressük meg a nagy zárt ajtót, amely mögött a bikaviadal folyik. A bejutáshoz szükségünk van a Hérától hallott OI kódra. Bent nem is bikaviadal, hanem bikaátugrás folyik - a technikát lessük el a fiatal lánytól, majd mi is próbálkozzunk, amíg sikerül összehozni egy sikeres ugrást. A trónteremből tulajdonítsuk el a két vázát, majd a kertben Ariadnétól kérjünk egy kis segítséget (Help me please). Nehéz kitalálni, mit kaphatunk tőle... természetesen egy gombolyagot. Nyissunk be a kertből nyíló ajtón... ejnye, nagyon óvatlanok voltunk! Feldöntöttünk néhány gyertyatartót, s így takaros kis tüzet okoztunk. Vegyük elő egyik vázánkat, s locsoljuk le a tüzet (hősünk ösztönösen az udvari forráshoz rohan). Természetesen lyukas az egyik, így csak a második fordulóra sikerül eloltani a tüzet. A maradék parazsat rakjuk el, majd keressük fel anyánkat, s adjuk át neki a fejdíszt... Megható jelenet anya és fia közt - de erre most nincs idő! Keressünk meg a teraszt, tegyük le a tollakat, a baltanyeleket, egy kis méhviaszt és a parazsat, s készítsünk ezekből egy szárnyat.

**Ezúttal belecsöppensz a görög mitológia kellős közepébe, bebarangold az antik Görögországot, személyesen találkozol az olümposzi hősökkel, és mindezt valósághű környezetben, élő szereplőkkel körülvéve teheted!**








● A sasszemek a fotón is kiszúrhatják a csillogó lőszerszámot a hegy tetején.

Igen! Daidaloszt megelőzve sikerül elhagynunk Kréta szigetét repülve. Jussatok el valahogy a Mükénai-i szekérállomás közelében horgonyzó hajóhoz, amivel a szirénekhez fogunk utazni (bátor vállalkozás). Először is vegyük ki a száraz péksüteményt a hordóból, s dobjunk egyet a sziklák felé, melyek mindig összezáródnak, ha hajó közeledik feléjük. Az árbócon pihenő madár utánaszáll, s a szikla őt fogja lecsapni... most induljunk ki a nyílt tengerre, mivel a szikla kicsit megzavarodott, s fáziskésése lesz... Köztudott, hogy a szirének muzsikája egyenlő a halállal, így mielőtt elhajózunk előttük, tömjünk egy kis viaszt a fülünkbe (csak ne felejtsük el kiszedni). Mialatt elhajókázunk a szép hableány mellett, feltétlenül nézzük meg milyen dallamot játszik a lantján, és jegyezzük fel.

## Utazás a pokol bugyraiban

Ha végeztünk keressük fel Hádész birodalmát (a Küklopsztól balra). Herkules induljunk jobbra, s a vívók egyik botját vegyük magunkhoz. Heraklésztől felfelé sötétség fogad, így gyújtsuk meg gyertyánkat, s ereszkedjünk alá. A következő teremben Orpheuszt, a kiváló lantost találjuk, aki eljött az alvilágba, hogy Eurüdikét magával vigye. Türelmetlenségének lett áldozata. Kővé változott, mivel idő előtt megfordult, hogy láthassa asszonyát. Nekünk ez pont jól jön, szert tehetünk egy hárfára. A következő teremben Thészeuszt találjuk, aki képtelen felállni, sőt a mi segítségünk sem elég - fussunk vissza Herkuleshez, az ő ereje kell ide. Cserébe elárulja, hogy a Kerberoszt (Cerberus) ne támadjuk meg, inkább zeneszóval andalítsuk el. Fogadjuk meg a tanácsát, s a következő helyszínen vicsorgó háromfejű ebet lantszóval altassuk el. Az ezt követő teremben Hádész kincsét találjuk, egy drágakő-automatát, ami a megfelő gomb megnyomására egy, azaz egy darab ékkövet gurít elénk. Ideje felkeresni Küklopsz bácsit is, s a kezébe nyomni a palack bort, hogy aludjon már egy kicsit, s nefigyeljen, amíg mi elosonunk mögötte. Fussunk egyenesen az aranygyapjúhoz, amit persze nem olyan egyszerű megszerezni... előbb el kell altatni lantszóval egy csúnya sárkányt (használd a Szirénektől hallott dallamot!).

Ha megvan az aranygyapjú is (de minek), irány Pallasz Athéné temploma, ahol annak idején a méhekkel hadakoztunk. Tegyük a templom elé a csontot, mire az égből ránkdörögnek, hogy nem vagyunk elég tiszták. Irány a medence, egy kiadós fürdőzés, sőt a fürdő után egy kis beszélgetés a Nimfával, aki egy sisakot ajándékoz nekünk. Így már betehetjük a lábunkat a templomba, ahol az első alakot kell választani a domborművön, hogy láthassuk Athénét, s kapjunk tőle egy varázspajzsot. No, most már minden együtt van, hogy legyőzzük a Meduszát. Menjünk ki a rétre, vegyük kézbe a kardot és a pajzsot, nézzünk a pajzsba, majd induljunk jobbra. Hősünk hátramenetben lekaszabolja a Meduszát egykettőre, s nincs más hátra mint a fejét elvinni. Ehhez vegyük fel Hermész repülő saruit és az imént kapott varázssisakot, így hagyjuk el a hőstett színhelyét (ezek a lépések máig sem világosak). Keressük meg a szerpentint a piac előtt, és saruinkkal repüljünk el a szemközti szirtre, ahol valami csillog - az a valami egy zabla. Most keressük meg a zöld rétet, ahol a térkép szerint a Pegazusnak (Pegazus) kellene lennie - lássunk csodát, most ott is van (csak a Medusza legyőzése után). Rakjuk rá a zablát, majd vegyük kézbe a botunkat, s hegyezzük ki a kardunkkal. Az így nyert lándzsára helyezzük az ólmot, s máris remek fegyverünk van a Chimaera ellen. Pattanjunk fel hátasunkra, s őróla vágjuk a Chimaerába lándzsánkat.



● Veszélyes dolog a méhekkel kikezdeni... még szerencse, hogy közel van a medence.




● Minden helyszínhez kapcsolódik valamilyen legeda. Ezekről rövid ismertetővel és képanyaggal szolgál a program.

## Egyszer minden véget ér...

Végre elérkeztünk a játék befejezéséhez. Emlékeztek még arra az útra, amit Pán nyitott meg? Most menjünk oda, Argoszt (Argus), az ezerszemű kapuőrt altassuk el egy kis pánsípjátékkal, Caeneust pedig a Medusza fejével hatástalanítsuk. Bent Hérával találkozunk, aki felajánlja: vagy elhagyjuk a palotát, vagy vállaljuk az igazi hősöknek kijáró veszélyeket annak fejében, hogy megtudjuk, ki is volt az apánk. Természetesen szembenézünk mindennel, így hát irány előre, a boltív. A teraszon összefutunk Minósz királlyal, aki ismét elvisz Krétára, de előbb játszogat velünk egy picit a hajóján: vízbe veti a gyűrűjét, nekünk meg vissza kell hozni. Kellemes labirintusjáték kezdődik a cápák között, inkább megkönnyítem a dolgotokat: é, é, k, é, k, k, d, d, k. Itt egy sellővel találkozunk, aki a gyűrű mellett még egy koronával lep meg minket. Sikerünk kevés a győzelemhez: Minósz a hírhedt Labirintusba vet minket, s a Minotaurusz lesz utolsó kihívásunk. Na, aki szereti a labirintust, az kicsavaroghatja magát, aki nem, az inkább vezettesse magát egyből a bika elé Oracle segítségével. A Minotauruszt a már ismert módon ugorjuk át, s ezután nincs más dolgunk mint beverni a pofáját (sajátos módon lehet legyőzni). A visszaútban segít Ariadné fonala, s most már tényleg nincs más hátra, mint Darth Va... ja nem, zeusztól meghallani: én vagyok a te apád!

***Koronczai Gáspár***

**576 KByte ÉRTÉKELŐ**

**WRATH OF THE GODS** — KIADJA: MINDSCAPE

| | |
|---|---|
| grafika | 9/10 |
| hang/zene | 10/10 |
| kezelhetőség | 8/10 |
| kihívás | 8/10 |

PITE – KORREKT – KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **91%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 50KB VIDEO: SVGA CPU: 386 CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB



## A szimulációk és a szerepjátékok összeházasításából valami egészen fantasztikus dolog sült ki.

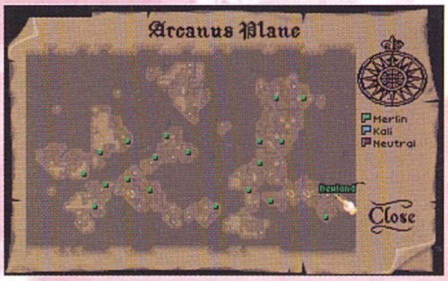
# MASTER

A MicroProse ezen az őszön hatalmas hajrába kezdett. Még alig vagyunk túl a Colonization izgalmain, már megérkezett a következő fantasztikus szimulációs program. S a hírek szerint a nagy sorozatnak még ezzel sincs vége, hiszen hamarosan megjelenik a Railroad Tycoon folytatása is.

A történet a fantázia világában játszódik, ahol jó és gonosz varázslók mérik össze erejüket egymással és az erdőikben, hegyeiken élő szörnyekkel. A játék végcélja természetesen az, hogy valamelyik mágus legyőzve mindenkit, a világ egyedüli uralkodójává váljon. Ehhez persze először erős és gazdag városokat kell építeni, bátor hősöket és jó katonákat kell kiképezni és egy csomó hatékony varázslatot kell felfedezni.

Kezdés előtt beállíthatjuk a nehézséget, az ellenfelek számát, a terület méretét és a mágia fontosságát. Ezután válasszuk ki a legszimpatikusabb mágust. Ez a döntés alapvetően befolyásolja későbbi működésünket, hiszen minden varázsló más erőkkel szövetkezik, így más mágiákat fog felfedezni és használni is. Végül a varázslót szolgáló népet válasszuk ki. Minden népnek vannak előnyei (jobban dolgoznak, kereskednek) és hátrányai (bizonyos épületeket nem tudnak felépíteni). Azt, hogy az egyes varázslók és népek mihez értenek, a jobb egérgomb lenyomásával tudhatjuk meg. Később a játék során a jobb egérgombra általában segítséget kapunk arról, amire rámutatunk.

A játék tulajdonképpen két világban folyik: a bolygó felszínén és a mélyben. A két színt között csak a kalandozásaink során talált néhány tornyon keresztül juthatunk át. A képernyő nagy részét a világ egy kinagyított részlete foglalja el. Felette a menüt, jobboldalt pedig a teljes térképet valamint a mozgásban soron következő katonáink képét látjuk. A játék menete a már megszokott: minden embe-



● A felszín térképe.

rünkkel mozoghatunk valamennyit, a városokban elintézhetünk néhány változtatást, majd a **Next Turn** gombbal mehetünk a következő körbe. Ekkor először ellenfeleink lépnek, majd ismét ránk kerül a sor. Hódításainkat egyetlen apró várossal s két egészen gyenge katonával kell elkezdenünk.

### KATONÁK IRÁNYÍTÁSA

Embereinket legegyszerűbben a numerikus billentyűzet gombjaival mozgathatjuk. Azt, hogy hányat léphetünk egy körben, a katonák típusa és tapasztalata határozza meg. Ha több katona is van egy négyzetben, ezeket együtt mozgathatjuk. Ilyenkor mindig azok lépnek, melyeknek a kép jobb szélén színes a képük. Mozgatás előtt tehát itt kell kijelölnünk ki menjen a csapattal, s ki maradjon a helyén. A lépések számát ekkor a leglassabb ember határozza meg.



● Betelt a varázskönyv.



● Egy föld alatti város.

Ha menet közben embereink olyan négyzetbe érnek, ahol már egy ellenséges csapat, város vagy egy mágikus csomópont áll, megkezdődik a csata, melynek kimenetele a hasonló játékoktól eltérően már nem csak a véletlenen múlik.

A mozgáson túl a jobb alsó sarokban lévő gombokkal néhány parancsot is kiadhatunk embereinknek. A **Done** azt jelenti, hogy ebben a körben nem akarunk ezzel az emberrel többet lépni. A **Wait**-tel előbb a többi katona lépéseit intézhetjük el. A **Patrol** őrségbe állítja katonánkat. Ekkor nem kell minden körben újabb parancsot adnunk neki, s csak akkor lesz újra mozgatható, ha kiválasztjuk, s a kép jobb szélén a katonát jelképező kis alakra rábökünk. Végül a **Build** parancsot csak speciális egységeknél használhatjuk. A telepesek **(Settlers)** ekkor egy új várost alapítanak, ami egy ideig csak mint helyőrség üzemel, s csak **1000** lakos után működnek a városoknál leírt funkciók. A mérnökökkel **(Engineers)** utakat építhetünk. Ekkor azt is ki kell jelölnünk, meddig akarjuk az utat megépíteni. A két pont között megjelenő kék vonal jelzi a leendő utat, jobboldalt pedig megtudjuk, hány napig tart az építkezés. Ha viszont a vonal piros, az út valamilyen akadályba ütközött, ezért valamilyen kerülőt kell tennünk. A szellemekkel, melyeket varázsolni tudunk, egy különleges lehetőségünk is van. Ha egy már meghódított mágikus pontra visszük, s ott a **Meld** gombot megnyomjuk, a szellem a mágikus pont erejét hozzáadja mannatermelésünkhöz.

Ha a katonánk jobb szélen lévő kis képére a jobb egérgombbal bökünk rá, emberünk adatai jelennek meg. Felül a lépések száma, valamint a fenntartáshoz szükséges

# OF MAGIC

arany és kenyér látható. Középen a katonai jellemzők sorakoznak. A **Melee** a közeli (kard), a **Range** pedig a távoli támadás (kő, nyíl, tűzgolyó), az **Armor** és a **Resist** pedig a védekezés erejét mutatja. A **Hits** az életerő. Életben maradt katonánk a csatákban elvesztett életerejét vándorlása közben egy idő után visszanyeri. Ezek alatt katonánk tapasztalati pontjai következnek **(EP)**. Bizonyos határok elérésekor katonánk előrelép a ranglétrán, s ennek következtében képességei is javulnak. Tapasztalati pontokat nem csak háborúban, hanem egyszerű vándorlások során is lehet gyűjteni. Végül a lap legalján a vándorlások során szerzett plusz képességek jelennek meg (ezekről a jobb egérgombbal kapunk ismertetőt). A hősöknél a kis nyilakkal egy újabb lapot is kapunk, melyen mágikus felszerelésüket (fegyver, pajzs és gyűrű) nézhetjük meg. Ha valamelyik katonánkra a továbbiakban már nincs szükségünk, őt a **Dismiss** gombbal szélnek ereszthetjük.

### VÁROSOK IRÁNYÍTÁSA

Ha egy városon nyomjuk meg a jobb egérgombot, a várost irányító képernyőhöz jutunk. A jobb felső sarkot a környék térképe foglalja el. Itt az 1/2 azt jelzi, hogy azt a négyzetet félig egy szomszédos város használja. Bal alul a város épületeit látjuk. Ha valamelyikre a jobb gombbal rábökünk, feladatáról kapunk segítséget. Bal felül a lakosok száma, zárójelben pedig a következő kör változása látszik. Ez alatt minden ezer lakosra egy figura jelenik meg. A sor elején állók az élelem megtermelésével foglalkoznak, középen a munkások állnak, s a sor végén pedig a lázadók következnek. Itt állíthatjuk be, hány farmer legyen a városban (akire rábökünk, az lesz az utolsó farmer).

Az emberek alatt az egy körben termelt értékek (kenyér, kalapács, arany és mágikus erő) látszanak. Ezeknél a sor elején a város fenntartásához szükséges dolgok látszanak majd kis szünet után a felesleg vagy szürkével a hiányzó kaja s arany jelenik meg. A kaja az emberek és a katonák fenntartásához kell. A felesleget a város nem raktározza, tehát minden kör után elvész (ekkor célszerű a farmerekből munkásokat csinálnunk). Ha viszont kevés az élelem, valamelyik egységünk éhenhal. A kalapácsot a városban folyó építkezések használják fel. Az aranyra a hősök felfogadásához és zsoldjának kifizetéséhez, míg a mannára a a kutatások és varázslatok elvégzéséhez lesz szükségünk. A felesleges aranyat és mannát kincstárunk fogja őrizni. Szerencsére a város által felhasznált aranyat, élelmet, mannát más városok is megtermelhetik. Azt, hogy ezekből a dolgokból eleget ter-




● **Eleinte három hős is elég.**

meltünk-e a körök végén a kép szélén megjelenő összesítésből tudhatjuk meg.

Jobboldalt az **Enchantments** alatt a várost fejlesztő varázslatok, a **Units** alatt pedig az itt állomásozó katonák sorakoznak. A **Producing** alatt az éppen építendő épület, hajó vagy kiképzés alatt álló emberek láthatók. Itt jelenik meg az is, hogy a következő valami hány kör múlva készül el **(x Turns)**. Ha valami elkészült, a következő feladatot a **Change** gombbal választhatjuk ki. Ekkor baloldalt az építhető épületek, jobboldalt pedig a hajók és emberek listája jelenik meg. Ha valamelyikre rábökünk, középen elolvashatjuk, hogy mire jó, milyen újabb bővítéseket tesz lehetővé, milyen sokáig tart az építkezés és mennyibe kerül a fenntartása. Mivel minden épület és katona fenntartása pénzbe kerül, eleinte a város és a kereskedelem növekedését segítő épületeket (magtár, kereskedőház, piac) érdemes megépíteni, s csak utána kell foglalkozni a hajózással, a háborúskodással, a mágiával és az iskolákkal. A listában egyébként két speciális választási lehetőségünk is van: A **Housing**-nál az emberek lakóházakat fognak




● **Egy gazdag kereskedőváros.**

építeni, s ennek hatására a népesség gyorsabban emelkedik. A **Trade Goods**-nál embereink eladható árukat termelnek, s így minden körben minden két kalapácsért egy aranyat kapunk.

Hősöket a városban nem tudunk kiképezni. Ők bizonyos időnként némi pénz fejében önként felajánlják szolgálataikat, vagy kiszabadíthatjuk őket elhagyott várak, templomok romjai közül. Sőt ha tudományunk elég gyorsan fejlődik, egy idő után varázslattal is előállíthatunk újabb hősöket. Néha kereskedők is felbukkannak a környéken, s egy pajzsot, fegyvert, vagy mágikus tárgyat kínálnak fel eladásra.

### CSATA

A csatákat a stratégiai játékok szabályai szerint kell lejátszanunk. Kezdetben a két fél katonái felsorakoznak egymással szemben, majd felváltva lépnek. A soron következő katonát piros négyzet emeli ki. A csatatéren mozogva mindig a kurzor alakja jelzi, hogy az adott mezőn mit tehetünk. Ha ráállunk valakire, a jobb felső sarokban né-




● **A káosz és a halál mágusa.**

mi információt kapunk róla, a jobb gombot lenyomva pedig a részletes adatokat olvashatjuk végig. A szárnyas csizmával mozgatni tudjuk embereinket. Ennek távolsága szintén az emberek képességeitől függ. A nyíl a távoli, míg a kard a szomszédos mezőn álló ellenfél megtámadását jelenti. Kardos összecsapásnál a mindkét ellenfél támadó és védőerejüktől függően veszít életerejéből. Távoli támadásnál a védekező nem tud visszavágni.

Alul a kép két szélén az ellenséges felek mágusainak az egész területre szóló varázslatait látjuk (ha a csata során használtak ilyet). A középső gombokkal pedig további parancsokat adhatunk katonáinknak. A **Spell**-el mágusunk vagy valamelyik hősünk végezhet el varázslatot. A **Wait** és a **Done** hatása ugyanaz, mint a térképen való mozgásnál. Az **Auto**-t lenyomva a gép automatikusan lejátssza a csatát (vissza az **Auto** ismételt lenyomásával jutunk). Az **Info** megmutatja, hogy egy mágikus csomópontnál milyen varázslatok teszik ártalmatlanná




**Futószalagon gyártják a sámánokat.**




**Őt már nehéz lesz legyőzni.**




**A kereskedő egy új szerszámot hozott.**

a mi varázslatainkat. Végül a **Flee** segítségével visszavonulást fújhatunk. Ebben az esetben előfordulhat, hogy némelyik katonánkat menekülés közben elveszítjük.

### A MENÜPONTOK

**Varázslatok (Spells)**: Itt a már felfedezett varázslatokat végezhetjük el. A név mellett két fontos adatot látunk: A figurák azt jelzik, hány kör múlva lesz kész a varázslat, az MP pedig, hogy hány manna szükséges hozzá. Bizonyos varázslatok csak egy körig, például csak a csatában érvényesek, mások állandóak. Ezek fenntartása azonban folyamatosan fogyasztja mannakészletünket.

Az új varázslatokat szorgos kutatómunkával kell felfedeznünk. Amikor egy felfedezés megszületik egy lapról választhatjuk ki a következő feladatot. Itt a nevek mellett a kutatáshoz szükséges idő látszik **(Cost)**.

**Seregek (Armies):** A kép közepén az összes katonánk, szélén pedig hőseink látszanak. Ha valamelyikre rámutatunk, alul a térképen láthatjuk, merre jár, mellette pedig, hogy milyen varázslatok hatnak rá. Az **Items** gombbal a hősök kiegészítő fegyvereit, pajzsait és gyűrűit fuvarozhatjuk a kincstár és embereink között.

**Városok (Cities):** A városok neve mellett a bennük élő faj, a lakosság létszáma, a befolyt arany, az építés alatt álló épület és a befejezésig hátralévő idő látszik. Alul a térképen a városok helyét és a rajtuk lévő varázslatokat látjuk.

**A MASTERS OF MAGIC AZ EDDIGI JÁTÉKOK KÖZÜL LEGINKÁBB A CIVILIZATION-RA EMLÉKEZTET. ITT IS VÁROSOKAT KELL ÉPÍTENÜNK, ÚJ DOLGOKAT KELL FELFEDEZNÜNK, ELLENSÉGES NÉPEKET KELL LEGYŐZNÜNK. S HOGY VALAMI ÚJDONSÁG IS LEGYEN BENNE, A MEGSZOKOTT DOLGOKAT SZEREPJÁTÉK ELEMEKKEL BŐVÍTETTÉK.**

**Mágia (Magic):** Ezen a képen oszthatjuk el az egy körben termelt mágikus erőt a mannánk növelése, a kutatás és mágikus képességeink fejlesztése között. Minél többet áldozunk kutatásra, annál gyorsabban jönnek a felfedezések. Mágikus képességünk a varázslatba adható manna mennyiségét, azaz a varázslat erejét határozza meg. S eközben persze termelni kell a mannát, hiszen ez szükséges a varázslatok elvégzéséhez és fenntartásához. Az **Alchemy** gombbal aranyból csinálhatunk némi veszteséggel mannát és fordítva.

Felül a szürke kövekben ellenfeleink arca jelenik meg, ha már találkoztunk velük korábban. Ilyenkor a kép alatt lévő szó a kapcsolat barátságosságára utal. Ha valamelyik arcra rábökünk, felvesszük a kapcsolatot a mágussal. Ekkor békét köthetünk, hadat üzenhetünk, ultimátumot intézhetünk ellenfelünkhöz, illetve varázslatokat cserélhetünk.

**Info:** Az itt felsorolt dolgokat különböző funkciógombokkal is elérhetjük:

**F1:** Az egyes területek minőségéről kapunk infót.

**F2:** A már felfedezett (bejárt) területek térképe. A szamárfüllel válthatunk a két világ között.

**F3:** A felfedezett varázslatok listája

**F4- F5:** A játék állása.

**F6:** Az utolsó körben történt események

**F7:** Az adó változtatása. Minden ezer farmer és munkás ennyi aranyat fizet. Minél magasabb az adó, annál több lesz a lázadó, melyek számát templomok építésével tudjuk csökkenteni.

**F8:** A gép dönti el, hogy az egyes városok milyen épületeket építenek és a katonákat termelnek.

**Plane:** Ezzel a gombbal válthatunk a felszíni és a föld alatti világ képe között.

### VARÁZSLATOK

A játékban annyi új mágiát fedezhetünk fel, hogy ezzel még a legvérmesebb szerepjátékosok is elégedettek lehetnek. A varázslatokat hat nagyobb csoportra oszthatjuk.




**Amikor 3 ember többet ér 50 zombinál.**

Az egyik csoportot csak csatákban használhatjuk, míg egy másikkal különböző szellemeket, hősöket, katonákat idézhetünk meg (ezek abban a városban jelennek meg, ahol az idéző kör **(Summoning Circle)** található. A többi mágia a városok és a katonák fejlesztését, illetve az ellenség gyengítését szolgálja. A varázslatok egy része azonnal hat, míg a többi elvégzéséhez mágusunknak bizonyos időre van szüksége. Ezen felül természetesen minden varázslat felemészt egy adagot mannakészletünkből.

A múlt hónapban csupa jót írtam a Colonization-ról. Ez a program viszont nekem sokkal jobban tetszik, így most keresgélhetem a kiváló jelzőket. A grafika gyönyörű. Bár a csatákban a mozgás kicsit lassú, a kis figurák aprólékos gonddal vannak megrajzolva, s minden varázslat más és más formában csap le a harcosokra. A játék menete a MicroProse-tól megszokott magas szintet hozza. A szerepjáték elemek pedig annyi újdonságot és érdekességet hoztak a játékba, hogy azt hónapokig sem lehet abbahagyni.

*Temesvári Tibor*

**576 KByte ÉRTÉKELŐ**

**MASTERS OF MAGIC** KIADJA: **MICROPROSE**

grafika
hang/zene
kezelhetőség
kihívás

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **75%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 2MB HD: 14MB VIDEO: VGA CPU: 286 CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

# KARÁCSONYI AKCIÓ!

## NOVEMBER 10-TŐL DECEMBER 24-IG!

# EZ

## A MI KARÁCSONYI AJÁNDÉKUNK!

| SEGA MEGADRIVE | RÉGI ÁR | AKCIÓS ÁR |
|---|---|---|
| CHESTER CHEETAH 2 | 8900 | 6500 |
| MICRO MACHINES | 8900 | 8000 |
| NHL HOCKEY '94 | 7900 | 6000 |
| SONIC 3 | 9900 | 8000 |
| FIFA SOCCER | 7900 | 6000 |
| NBA JAM | 9900 | 6000 |
| PETE SAMPRAS TENNIS | 8900 | 6000 |

| SUPER NINTENDO | RÉGI ÁR | AKCIÓS ÁR |
|---|---|---|
| JURASSIC PARK | 9900 | 8500 |
| ADDAMS FAMILY 2 | 5500 | 4500 |
| NBA JAM | 9900 | 7500 |
| PILOT WINGS | 6900 | 5000 |
| ZOOL | 7900 | 6500 |
| PUSH OVER | 5500 | 4500 |
| MORTAL KOMBAT | 9900 | 6000 |
| OUT TO LUNCH | 9900 | 7000 |
| TROLLS | 7900 | 6000 |

| C64 LEMEZ | RÉGI ÁR | AKCIÓS ÁR |
|---|---|---|
| BLUES BROTHERS | 999 | 700 |
| DYNASTY WARS | 999 | 600 |
| SUBURBAN COMMANDO | 799 | 700 |
| DALEK ATTACK | 799 | 700 |
| ELVIRA 2 | 999 | 700 |
| LETHAL WEAPON | 799 | 500 |
| TROLLS | 899 | 600 |
| LEMMINGS | 1999 | 1700 |
| KIDS PACK (Postman Pat, Popeye 2, Sootys Sweer, Woombles, Dracula, Super Ted) | 999 | 700 |
| POPEYE COLLECTION (Popeye 1-2-3) | 999 | 700 |
| POSTMAN PAT COLLECTION (Postman Pat 1-2-3) | 999 | 700 |

## COMMODORE JOYSTICKOK


FREEWHEEL 3999.-


LOGIPAD 2999.-

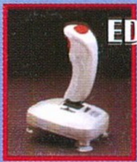

SPEEDMOUSE 2999.-


SUPERCHARGER 1499.-


DELTA RAY 1999.-


FOOTPEDAL 2999.-

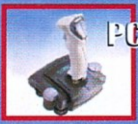
## PC JOYSTICKOK


EDGE II 2999.-


FX 2000 2999.-


FLIGHT MAX 5999.-


COMMAND CONTROLL 3999.- +BLAKE STONE játék


PC OPTIX 5999.-


G-FORCE 7999.-


PC PROPAD 2999.-

# SZUPER ÚJDONSÁG

## CSAK SZIMULÁTOR RAJONGÓKNAK!



EGY KÁBEL, AMI LEHETŐVÉ TESZI MINDEN AMIGA TULAJDONOSNAK, HOGY ANALÓG JOYSTICKOT CSATLAKOZTASSANAK A GÉPÜKHÖZ.

**Ára mindössze:** 999.-

# 576 KByte shop

## HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

1137 BUDAPEST,
POZSONYI U. 14.
TEL.: 112-6415

7621 PÉCS,
KIRÁLY UTCA 24.
TEL.: (72)-313-863

9021 GYŐR,
KIRÁLY U. 18.
TEL.: (96)-322-151







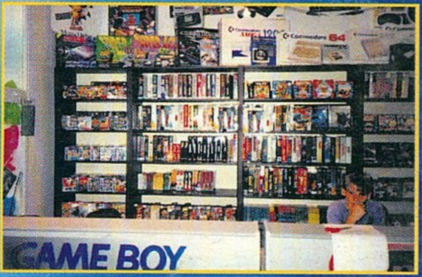













## TOVÁBBI BOLTJAINK

MISKOLC,
Hunyadi u. 8.

SZOMBATHELY,
Szent Márton u. 33.

NYÍREGYHÁZA,
Kossuth u. 38.

SZEGED,
Csongrádi sgt. 33.

KAPOSVÁR,
Szondi u. 18.

BÉKÉSCSABA,
Jókai u. 6.

# m i n d e n

## AMI A SZÁMÍTÁSTECHNIKÁHOZ KELL